LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

DOSSIER

SAN JUAN
FUEGO Y BRUJERÍA

MÓDULOS

LA LLAMADA
DE CHTULHU
RAGNAROK

AYUDAS

LANZALLAMAS
EN STAR WARS
FOBIAS
EN RAGNAROK

Y ADEMÁS

DÍA DE JOC
PINTAR DRAGONES



41

BIMESTRAL • 375 Pta.

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

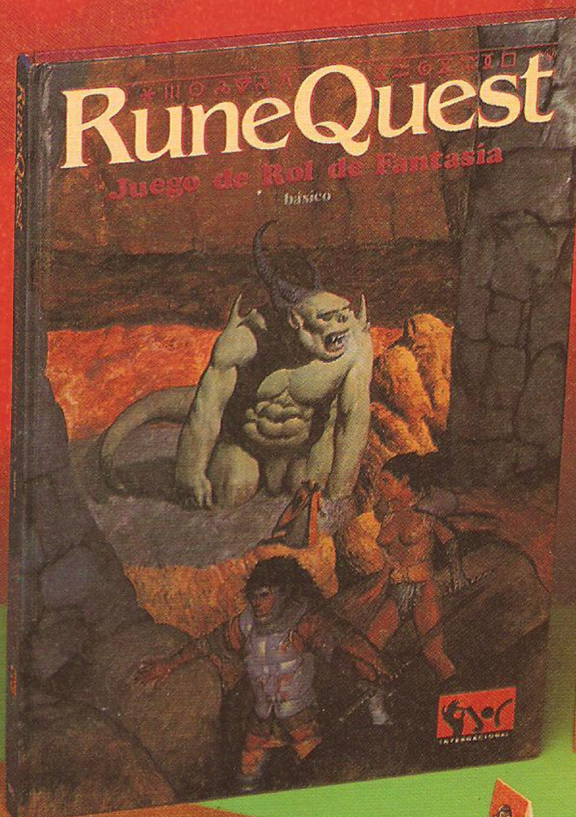
Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.









CYBERPUNK™

2.0.2.0. SEGUNDA EDICION



**EN 1982
RIDLEY SCOTT
REALIZÓ
BLADE RUNNER**

**JAMES
CAMERON TRAJO
TERMINATOR
EN EL 84**

**1987 FUE EL
AÑO DEL
ROBOCOP DE
VERHOEVEN**

**AKIRA
LLEGÓ A TODA
VELOCIDAD
EN 1991**

**AHORA, CON
M+D Y
R.TALSORIAN
GAMES...**

PREPÁRATE

EL PRIMER JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL EDITADO EN ESPAÑA ES MUCHO MÁS QUE UNAS REGLAS PARA MANEJAR PERSONAJES EN DIFERENTES ÉPOCAS O LUGARES.

ES MÁS DE LO QUE ERES CAPAZ DE IMAGINAR.

Y TE PERMITE DESARROLLAR TODO TU POTENCIAL CREATIVO.

ES

UNIVERSO®

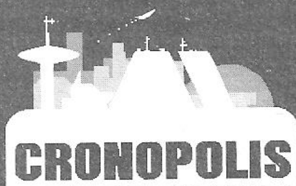
EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL

PREMIO EXCÁLIBUR 93

EL SISTEMA UNIVERSO PARA EL AÑO 94 COMPRENDE:

JURASIA (TIME WARP 1) DALGOR SUPERHEROES Inc.

MIDGARD GÖTTERDÄMERUNG (TIME WARP 2)



Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid
Fax: (91) 636 17 61



SUMARIO

Lider 41
Mayo 1994

Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Daniel Alento
Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea
Secretario de Redacción: Jordi Cánovas
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Joan Parés, Lluís Salvador, Ricard Ibañez, Alfonso Marco, Salvador Tintoré, Alex Fernandez, Fernando Martínez, J&F Garzón, Susana Gil.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
Publicidad: Jordi Cànovas
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 10.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1.973

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

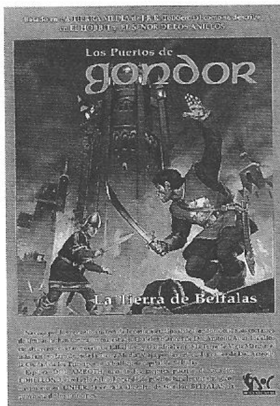
NOVEDADES NACIONALES

Farsa's Wagon



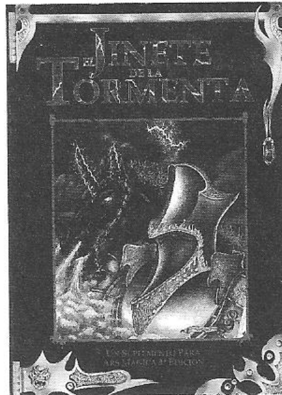
Para los forofos de *Fanhunter*, ya está a la venta el *X-Pansion Kit*, que va acompañado de la pantalla para el máster, y que contiene nuevos arquetipos y reglas, un ejemplo de campaña y una aventura lista para jugar, además de una serie de narizones recortables para paliar la falta, por el momento, de figuras de plomo del juego

Joc Internacional



Siguiendo la serie de *El Señor de los Anillos*, está a punto de salir al mercado, si es que no ha salido ya, *Los Puertos de Gondor*, guía de aventuras que describe la provincia que se extiende al sureste del reino de Gondor, y que incluye un mapa de la zona. De esta misma colección, pero cuya aparición se retrasará bastante más, están en preparación las pantallas para el árbitro de juego y un tomo que recoge todas las novedades aparecidas en la segunda edición americana del juego, con reglas para el uso de nuevas hierbas, nuevas armas y habilidades, 10 nuevos tipos de personajes, descripciones de razas y plantillas de personajes para jugadores principiantes.

Kerykion



La joven pero ya asentada empresa mallorquina ha conseguido sacar por fin la pantalla oficial para *Ars Magica*, y decimos por fin porque una serie de problemas con *Wizards of the Coast* (los propietarios actuales del juego) retraso la salida de este suplemento llamado *Parma Fabula*, por el módulo que incluye. Y además de la pantalla, ya tienes en el mercado el esperado *Jinetes de la Tormenta*, módulo introductorio para este juego que incluye una serie de personajes elaborados recomendados para jugar esta aventura.

La Factoría

Esta marca, cuyos productos distribuye *Distrimagen*, está preparando la nueva edición corregida de *Vampiro*, así como un juego de rol autóctono de superhéroes, de la pluma del ilustrador español Carlos Pacheco, dibujante de la *Marvel*.

Así mismo, ya tienes a tu disposición *Hambre no humana*, módulo para *Vampiro* cuya trama transcurre en Denver (USA). Los Pj's acaban de ser transformados por su Sire, que ha sido asesinado por alguien que también quiere eliminar a sus vástagos.

Ludopress

Esta empresa, editora de la revista *Alea*, está preparando un juego de rol, *Bogey*, ambientado en Europa en los años comprendidos entre las dos guerras mundiales.

Ludotecnia

Con la tumba preparada es la tercera parte de la campaña de *Mutantes en la Sombra* iniciada con *Semilla de Acero*. En esta

AGENDA

Molins de Rei, 27 de junio a 2 de julio

I Jornadas de Rol y Simulación

De lunes a miércoles, partidas de iniciación al rol, y de jueves a sábado, partidas abiertas.

Para inscribirse u obtener más información, pasarse por la tienda *Jocs i Fantasia*, c/Jacint Verdaguer 90, teléfono (93) 680.11.13.

Badalona, 29 de junio a 2 de julio

Jornadas del Club +300 BD

Torremena, junto plaza Trafalgar.

Campeonatos de *Warhammer 40K, Space Hulk* y *Battletech*.

Filmoteca y ludoteca.

Información: Luis Rubén Vidal, (93)397.67.98, de 17.30 a 18.30.

Barcelona, 2 y 3 de julio

I Encuentro de Clubs

Centro Cívico Sant Martí de Provençals, c/Selva de Mar 215.

Organiza Centro Cívico Sant Martí de Provençals.

Encuentros de los clubs de la zona de Barcelona para discutir ponencias y temas de interés común. Primeras ponencias a comentar: creación de una federación no oficial de clubs con carácter informativo, y promover primeros torneos a nivel de toda Barcelona de juegos de estrategia, rol y simulación.

Para confirmar asistencia y proponer otras ponencias y temas a debatir, llamar a Javier Gómez al (93)308.61.06, de lunes a jueves, de 15.30 en adelante.

Valladolid, del 4 al 8 de julio

Jornades de Rol de Valladolid

Centro Cívico Zona Sur, Plaza Juan de Austria.

Organizan los clubs Silmoril Negro, Torre de Cristal y Soth, con el patrocinio de *Modele S.L.* y el Ayuntamiento de Valladolid.

Partidas de *MERP, La Llamada de Cthulhu, Battletech, Blood Bowl* y *Warhammer*, principalmente, y taller de modelismo y pintura.

Para informarse e inscribirse, dirigirse a *Modele S.L*, c/Arribas 7, Valladolid, teléfono (983)30.92.50.

Barcelona, del 11 al 13 de noviembre

Gen Con 94

Drassanes de Barcelona

Organiza Ficomic (responsables de la organización del Salón del Comic), con el patrocinio de *TSR, Zinco* y *Borrás*. *AD&D* y *D&D*.

Precio de la entrada: 400 pesetas (1.000 el abono).

Barcelona
31 de marzo, 1 y 2 de abril de 1995

Día de Joc

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.

Organiza *Dia de Joc-Lúdic 3*, con el patrocinio de *Joc Internacional.*

Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.

Para más información, teléfono (93) 401.98.76.



ocasión, Juan An Romero-Salazar, padre de la criatura, sitúa a los agentes mutantes en nuestro querido país, dándoles incluso la oportunidad de pegarse unas carreras delante de los toros en los Sanfermines.

También se espera en breve, si es que no ha salido ya mientras lees estas líneas, su nuevo juego de rol *Piratas*, cuyo lanzamiento estaba previsto para mediados de abril.

M+D

Veranito movido el que les espera a los componentes de esta editorial madrileña. Entre junio y septiembre tienen previsto lanzar al mercado su traducción al castellano del juego de terror contemporáneo *Kult*, de la editorial sueca *Target Games*. Además, para *Cyberpunk* tienen que ver la luz *Night City*, suplemento que detalla con todo lujo de detalles una ciudad tipo de esta ambientación futurista para que no tengas problemas a la hora de ambientar tus aventuras, y *Historias de Forlorn Hope*, volumen con 9 aventuras centradas en un bar de mercenarios, el Forlorn Hope. Y para su juego propio, *Far West*, saldrán al mercado *Complot para* matar a Lincoln, módulo de ambientación histórica, y una aventura diseñada por Ricard Ibañez, creador de la serie *Aquelarre*.

Timun Mas

La editorial barcelonesa, que tenía previsto lanzar al mercado esta primavera la edición española de *Mundos Misteriosos*, el juego de rol creado por Gary Gygax, nos anuncia un retraso en la aparición del mismo por el cambio de titularidad de los derechos originales del juego, ahora en poder de *TSR*.

3W

Más novedades de *3W* ya en vuestras tiendas habituales para los wargameros incondicionales. Los cuatro últimos juegos publicados, siguiendo la nueva línea, editorial son *Alma, Ironsides, The American Aces* y *The Crusades II*. El primero es una representación a escala operacional de la guerra de Crimea (1854-56) y el segundo es un juego diseñado básicamente para jugar en solitario, que escenifica la rebelión de Irlanda y las campañas de Edgehill y de Montrose´s en Escocia. Se trata de un juego muy británico que incluye 4 escenarios y abarca factores tanto económicos y políticos como militares. El tercero, por su parte, es un juego que recrea los combates aéreos de la I Guerra Mundial, al estilo de *Aces High*. Es un juego sencillo con 58 tipos de aviones y 40 escenarios con misiones de todo tipo. El último de los cuatro arriba citados, *The Crusades II*, es un juego muy sencillo, ideal para jugar en solitario, que incluye cuatro escenarios ambientados en las Cruzadas: Hab (1.119), Hattin (1.187), Nicopolis (1.396) y Tannenberg (1.410).

Zinco

Ya tienes a tu disposición la traducción a castellano de *Buck Rogers*, juego de rol de *TSR* ambientado en las aventuras, en el siglo XXV, de Buck Rogers, que ha permanecido hibernado durante 5 siglos. El juego se presenta en una caja que contiene un libro de reglas, un libro de información sobre la Tierra en el siglo XXV y un libro de aventuras, así como 2 mapas, fichas, dados, y un cómic en edición facsímil de 48 páginas con las primeras tiras de Buck Rogers.

Tras empezar su desembarco en *Forgotten Realms* con el *Vademecum* se inicia el bombardeo de material para estos reinos. Podéis encontrar ya en las tiendas el compendio de monstruos, un suplemento llamado *Aventuras* y por último un suplemento que describe kilómetros de laberintos y mazmorras y que en España se llamará *Las Ruinas de Bajomontaña*.Para julio tiene prevista su aparición *Los Drows de Suboscuridad*, tomo que describe las peculiaridades de esta raza subterránea.

Además, citar otros productos que también verán la luz, como *Peligro en el Pantano*(módulo genérico para *AD&D*), *Manual del Buen Hechicero*(libro que amplia las explicaciones sobre los magos) y *Mercaderes de las Dunas* (módulo para *Dark Sun*). Otras novedades para junio son *Mechwarrior*, el juego de rol del universo *Battletech* la guía de este mismo juego, y *Grimorio*, volumen que detalla todo lo que debes saber sobre magia en *Shadowrun*.

Avallon Hill

Ya están en nuestro país dos nuevos títulos de esta marca. *Assassin* es un juego de tablero con cartas, que se juega en la Europa moderna, en la que los jugadores reciben puntos por ir visitando capitales. Sin embargo, uno de ellos es un asesino, que recibe puntos por irlos liquidando.

Roads to Gettysburg es el tercero de la serie *Greats Campaigns of the American Civil War*, y está ambientado en junio de 1863, cuando el general Robert E. Lee, al mando del ejército del Norte de Virginia, penetra en Pensilvania. Es un juego de complejidad media (alta en solitario), en que cada turno equivale a 1 día, cada hexágono a 1 milla, y las unidades son a escala de divisiones o brigadas.

Gibson Games

Esta desconocida marca en España pronto empezará a sonar ya que *Joc Internacional* tiene previsto traducir su juego estrella llamado *History of the World*, y que como su nombre indica trata la historia de este globito en el cual vivimos.

Plomo

Muchas novedades para esta temporada; siguiendo las últimas tendencias



COMUNIKADO 41

¡Bienvenidos al año de los encuentros! Si al empezar el año nos felicitábamos del "boom" que el 93 representó para las editoras de juegos y revistas especializadas, no hay duda que el 94 se caracterizará por el reencuentro de la afición en amplias convocatorias que superan el ámbito local para convertirse en el foro que tanto deseábamos (y, por que no decirlo, ncesitábamos). De *Día de Joc*, la primera en orden cronológico y por número de jugadores, representación y asistencia entre las celebradas hasta la fecha, os hablamos extensamente en este número.

Pero entre las noticias que destacan la buena salud de nuestra afición nos permitimos destacar en este *Comunikado* otra singular relevancia. Aunque con bastante retraso (pequeño tirón de orejas) nos llegan ecos de la última edición de CONJURO (CONvención de JUegos de ROl), celebrado el pasado otoño en Buenos Aires. Sirva, pues, esta ventana para saludar y animar a todos los compañeros de afición del otro lado del Atlántico, entre los que nos consta tenemos un buen número de lectores de nuestra revista. A todos, un cariñoso saludo; esperamos más noticias vuestras.

Latinamente vuestra,

La Redacción

de crear una colección especial para cada juego (para cuando las de *Aquelarre* o *Fanhunter*??) la marca *Lance & laser*, con licencia de *White Wolf*, ha creado las figuras oficiales de *Ars Magica*. También ha sacado otra colección para *Pendragón*, creada por el popular Tom Meier, que competirá con la ya existente de *Thunderbolt*.

Para *Cthulhu, RAFM* ha creado una serie de 3 expediciones de la Miskatonic University a la Antártida, al Amazonas y a Egipto que harán las delicias de los muchos seguidores del gran calamar.

Ral Partha sigue explotando el inagotable universo de *AD&D* con nuevas figuras básicas, y especiales para *Ravenloft*. De estas hay que remarcar la excelente calidad a la que han llegado tras muchos años de experiencia, creando unas vampiresas que llegan incluso a morder si no son bien imprimadas...

Para nuestro querido *Señor de los Anillos* tenemos a *Mithril* que lleva desde hace ya mucho tiempo sin parar ni un momento de crear nuevas figuras. La última serie de personalidades se llama *Cirith Ungol*.

La marca *Heartbreaker* se encarga esta vez de crear la colección de figuras para *Magic: the gathering*, y sigue ampliando los mundillos plomeros de *Earthdawn* y *Mutant Chronicles*.

Tampoco *Grenadier* ha descansado y continua ampliando sus colecciones. La ya clásica *Fantasy Warriors* engrosa sus filas con bárbaros a caballo y "reptilería" elfa oscura. También ha aparecido un nuevo ejército de hombre-ratas y un troll gigante rompelíneas.

Y ponemos punto y final a este listado de novedades con figuras y construcciones que precisamente no hacen gala al título de esta columna. En resina *Grendel*, antes *Fantasy Forge*, sigue creando puertas para dungeons, criptas y ahora podéis encontrar también unos trastos bípedos (a lo AT-ST) llamados Raptor y Némesis. *Grenadier*, que no sólo se dedica al plomo, fabrica en yeso todo tipo de garitos, chiringuitos-refugio para *Future Warriors*. Por último, en plástico, *Hobby Products* ha creado una caja de 50 marines llamados Space Rangers que por precio y calidad se ganarán la confianza de los aficionados a juegos de ciencia-ficción con figuras, y es que tal como se están poniendo las cosas, en EE.UU. ya se ha prohibido el plomo, hay que buscar alternativas, y si encima son más baratas pues no nos vamos a quejar..¿verdad?.

NOVEDADES INTERNACIONALES

Avallon Hill

La prestigiosa marca de juegos de mesa anuncia la aparición en USA de *Kampfgruppe Peiper II*, el tercer suplemento histórico de *Advanced Squad Leader*, que expande el anterior *KGP I* con 7 nuevos escenarios sobre los combates entre fuerzas alemanas y aliadas en Bélgica en diciembre de 1944.

Board Enterprises

Esta marca nos presenta *Legend Quest*, juego de ambientación fantástica-medieval basado en un sistema de porcentajes, en el que los jugadores pueden ser guerreros, brujos, sabios, cantores de hechizos, fueras de la ley, o una combinación de los anteriores. Para acompañar su juego, *Board Enterprises* lanza al mercado *The Endless Dungeons Series*, serie de aventuras para poner a prueba a tus personajes, y *The City of Rhum Series*, primera ambientación para jugar una campaña de *Legend Quest*.

Chaosium

Nexus es un escenario para rol en vivo, con el correspondiente reglamento, sobre ambientación de ciencia ficción que puede ser jugado durante un fin de semana. La aventura transcurre en nuestro mundo cotidiano, durante una convención sobre ciencia ficción en la que no todos los aliens son aficionados a la ciencia ficción disfrazados.

De próxima aparición podemos citaros dos novedades para *La Llamada de Cthulhu*, *Ye Booke of Monstres* (nueva colección de criaturas y demás bichejos desagradables, sobre todo para los jugadores) y *King of Chicago* (completa recopilación de información sobre el Chicago de los años 20), mientras que la serie *Elric* se completa con *Atlas of the Young Kingdoms*, una completa guía del mundo creado por Michael Moorcock en su serie de novelas de *Elric*.

Decipher

Esta marca amplia el catálogo de juegos inspirados por la saga Star Trek con *Next Generation The Borg Q-uest VCR Board Game*, juego de tablero interactivo que viene acompañado del correspondiente video. Asimismo, lanza al mercado un juego con cartas en la línea de *Magic:The Gathering* también sobre temática trekie, nueva generación.

Fasa

Technical Readout 3057: Dropships, Jumships&Warships es un suplemento para *Battlespace* que incluye la descripción de nuevos vehículos espaciales, mientras que *Tukayyid* es un gran escenario para *Battletech*.

Para *Shadowrun*, aparecen *Lone Star*, suplemento que describe a fondo las fuerzas de seguridad de la ciudad de Seattle, y *Double Exposure*, una aventura que transcurre en la ciudad antes citada. Y para dar continuidad a *Earthdawn* aparece la aventura *Infected*.

Games Workshop

Los amantes de *Warhammer Fantasy Battle* están de enhorabuena con la aparición de *Warhammer Armies Undead*, libro de referencia con todo lo necesario para llevar al combate a una poderosa horda de no muertos, con sus armas, hechizos, máquinas de guerra y listas de ejércitos.

Ianus

Star Riders es un delirante juego de rol en la línea de las más alocadas series de ciencia ficción. La acción empieza cuando los burócratas del imperio Dadourunrun Conundrum deciden desplazar ligeramente la órbita de la Tierra - el planeta más cálido en el universo conocido- en el transcurso de una reorganización galáctica. Es compatible con *Teenagers from Outer Space*, de *Talsorian Games*.

ICE

Murderer's Row es un suplemento de 96 páginas que incluye la descripción de 50 nuevos villanos que amargarán la existencia de nuestros personajes en el universo de *Dark Champion*, mientras que *Corporations Sourcebook* explica todo lo necesario sobre Corporaciones dentro de *Champions*.

The Grand One: A Gathering Darkness es el primero de los tres títulos que compondrán la trilogía de aventuras *Grand Campaign* para *Rolemaster*. *Palantir Quest Adventures* es una sucesión de aventuras que culminan con la recuperación de un Palantir. Es especialmente recomendable para aquellos que quieran pasar de *El Señor de los Anillos* a *MERP*, o para los que se inicien en los juegos de rol de fantasía con *MERP*.

Marquee Press

Cemetery Plots es un suplemento oficial para *Lost Souls*, el juego de rol de la otra vida en el que los personajes son muertos recientes que deben armonizar su vida anterior con su nueva existencia. *Cemetery Plots* incluye nuevas reglas, algunos escenarios y descripción de NPJs famosos como James Dean, Albert Einstein o Cleopatra.

Mayfair

Esta marca deja de producir el juego *DC Heroes* y todos los suplementos del mismo. Los aficionados a este juego deben apresurarse si quieren conseguir los títulos que les faltan, antes de que queden descatalogados.

Palladium

Macross II Spacecraft&Deck Plans I describe, en 64 páginas, naves espaciales y bases para los jugadores de *Macros II*. *Zentraedi Breakout* es el primer libro de aventuras para *Robotech* después de tres años de espera.

Phage Press

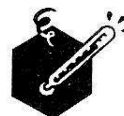
Shadow Knight es el primer suplemento para *Amber*, el juego de rol basado en las novelas de Roger Zelazny's. Este suplemento se ocupa de la Saga de Merlin, describiendo lugares, gente y potenciales aventuras detalladas en los volúmenes 6 a 10 de las novelas de la serie *Amber*.

Pressman

Amplían su serie de juegos de tablero de la Patrulla X con *X-Men X-Mansion Under Siege* y *X-Men Crisis in the Danger Room*. Asimismo presentan la colección *Weapons and Warriors*, serie de juegos de miniaturas medievales. Los tres primeros títulos de la colección son *Weapons and Warriors Power Catapult set*, *Weapons and Warriors Lashout Launcher set* y *Weapons and Warriors Castle Combat set*, cada uno centrado en unas armas y unos tipos de defensa determinados, que pueden combinarse entre sí para jugar grandes batallas.

Steve Jackson

GURPS I.S.T. Kingston conduce a los miembros de International Super Teams al soleado Caribe y una nueva entrega de aventuras en estas islas. Incluye un mapa de la zona y de la embajada de I.S.T. en Kingston. *GURPS Vampire Companion* es una secuela de *GURPS Vampire:The Masquerade* que



amplía las reglas de este último con nuevos clanes y disciplinas.

Task Force Games

Crusade es un suplemento para *Starfire* que incluye nuevas naves, armas, sistemas tecnológicos, y una serie de escenarios que simulan toda la Guerra Tebana. *Star Fleet Battles Scenario Book 2* incluye 50 escenarios entre las que se incluyen dos campañas completas, así como un mapa a color de un campo de asteroides.

TSR

Esta marca prepara un buen surtido de novedades de *AD&D* para Junio. Para empezar, *Council of Wyrms*, que incluye tres libros de 74 páginas, es una aventura en la que cada jugador es un ¡dragón! del bien en una épica búsqueda para ayudar a las razas de dragones. El *Deck of Encounters set 2* incluye 432 cartas con nuevos encuentros para facilitar la faena del sufrido máster. *Monstrous Compendium Planescape Appendix* incluye nuevos monstruos y humanoides que los aventureros pueden encontrar en sus viajes a través de los Planos, mientras que *Planes of Chaos* incluye material y aventuras en los Planos del Caos. *The Will and the Way:The Psionicists of Athas* es un suplemento para *Dark Sun* que detalla en profundidad la clase de los psiónicos. *Corsairs of The Great Sea* contiene reglas y aventuras para los piratas del mundo de *Al-Qadim*. Para *Forgotten Realms*, la expansión sobre la ciudad de Waterdeep *City of Splendors* y *Marco Volo:Journey*, segundo libro de aventuras de la saga de Marco Volo, estarán disponibles en julio. Del mundo de *Mystara* verán la luz el *Monstrous Compendium* y la aventura *Karameikos:Kingdom of Adventure*, que incluye un Compact Disc. Para no dejar de lado *Ravenloft*, en julio saldrá al mercado *Van Richten's Guide to the Ancient Dead*, suplemento destinado a las momias.Y para ayudar a los jugadores, *TSR* lanza al mercado las pantallas para el guerrero, el clérigo, el ladrón y el mago. Con forma de tubo de base triangular, cada una de ellas contiene todos los datos específicos de cada una de las clases de personajes.

Pero la novedad más destacada de *TSR* es un juego de cartas del universo *AD&D*, siguiendo la línea de *Magic: The Gathering*. Un juego en el que personajes de los diferentes mundos del universo *Dungeons&Dragons* podrán combatir entre sí. Para acabar de darle más interés al asunto, especialmente para los coleccionistas, indicar que la primera remesa de cartas lleva una marca especial que identifica a las cartas que la componen, y que por supuesto las cartas que se impriman posteriormente no llevarán.

Try-city Collectibles

Amplían la línea de *Superbabes: The Femforce Roleplaying Game* con dos nuevos títulos. *Knockouts and Powerhouses* contiene información sobre los cuarteles generales de las Fuerzas Femeninas, vehículos, historial de los personajes y nuevas reglas. *Superbabes Character Sheets* contiene 24 páginas de personajes para el juego.

West end Games

Para los amantes de *Star Wars*, podemos anunciar la aparición de las segundas ediciones de *Rebel Alliance Sourcebook*, un libro de información sobre los entresijos de la organización rebelde, y *Stars Wars Sourcebook*. *Cracken's rebel operatives* es una ayuda que incluye una colección de saboteadores, espías, contactos e informadores que trabajan para la Alianza Rebelde en contra del Imperio. También es de destacar la aparición de *Star Wars Miniatures Battles Companion*, suplemento de *Star Wars Miniatures Battles* con las reglas para combates de vehículos y naves, organización de unidades e insignias, y nuevos escenarios para tus figuras.

Y para *TORG*, *Infiniverse Update Volume 3* detalla todo lo ocurrido en el universo *TORG* en el último año, actualizando así la información para máster y jugadores.

Y por último, para los aficionados a *Paranoia*, la última locura que no podéis dejar pasar de largo so pena de ser considerados traidores y perder unos cuantos clones, *Paranormal/C-TV*, dos suplementos en uno que introducen en el complejo Alfa el mundo de lo paranormal y el horror, y el de la televisión y los más alocados concursos y series televisivas.

White Wolf

A Book of Shadows es una guía para los jugadores de *Mage*, que incluye nuevas tradiciones y talismanes, así como expansiones para las reglas originales. *Clan Book:Malkavian* es el tercero de los suplementos para *Vampire* destinados a describir en profundidad los diferentes clanes vampíricos, mientras que *The Kindred Most Wanted* incluye las descripciones de los 13 vampiros más terribles y temidos del mundo, así como una aventura completa. Y para *Werewolf, The Apocalipse*, un libro con más información sobre la sociedad Garou. Pero para acabar de redondear su lista de novedades de estos tres juegos, *White Wolf* presenta *The Chaos Factor*, campaña para jugar con cualquiera de los tres (o incluso con personajes de los tres) y que incluye un extenso background sobre la ciudad de Méjico.

Y si sois aficionados a los videojuegos, esta es vuestra oportunidad de rolear en vuestro entorno preferido con *Street Fighter:The Storytelling Game*, basado en el famoso juego, en el que los combates se resuelven con una combinación de cartas y tiradas de dados

Wizards of the Coast

Esta marca está produciendo una serie ilimitada de cartas de su juego *Magic:The Gathering* en nuevos colores, para que los aficionados a este juego puedan seguir jugando y coleccionando las cartas. Los bordes de esta nueva serie de cartas son diferentes para poder distinguirlas de la serie original.

REVISTAS

Dragon

El número 9 de la revista de *Zinco* dedicada prioritariamente a *AD&D* incluye artículos sobre cuadros, velas y linternas mágicas, así como otro dedicado a diferentes tipos de tesoros, y tres módulos para el juego insignia de *TSR*, mientras que el número 10 presenta el juego *Buck Rogers*, e incluye artículos de conjuros y armas para guerreros, además de un módulo para *Ragnarok*.

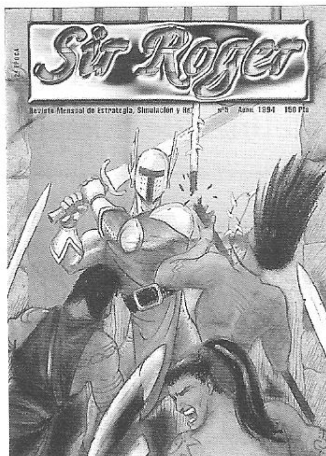
Homo Ludens



Después de una larga espera aterrizó en el mercado el pasado mes de abril el número 1 de esta nueva revista, centrada en el mundo de los juegos en general, y con ánimo divulgativo e introductorio del no iniciado en este vicio nuestro. Prueba de esta orientación global son los artículos sobre juegos de cartas y dados, papiroflexia y ajedrez. Destaca la sección Autopsia, en que se comenta un juego desaparecido (en este primer número le toca a *Escrúpulos*, de *MB*).

Sir Roger

Sigue adelante esta revista elaborada en Zaragoza. Y muestra de ello es que a partir del número 5 de su segunda época ya salen con portada en todo color. En este número, correspondiente a abril, hay artículos sobre *Days of Decision*, *MBT*, *Pax Britannica*, *Ars Magica*, y módulos de *Star Wars*, *Traveller* y *Pendragon*.

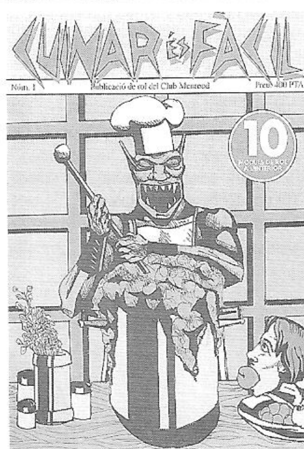


Todo pantallas

Las diez páginas de la sección Rol&Games de esta revista multidisciplinaria están dedicadas a jóvenes sin conocimientos del rol. Esta ardua labor proselitista de su co-director Sergio Navarro nos presenta en su número 8 a *Aquelarre*, además de incluir un artículo destinado a formar másters.

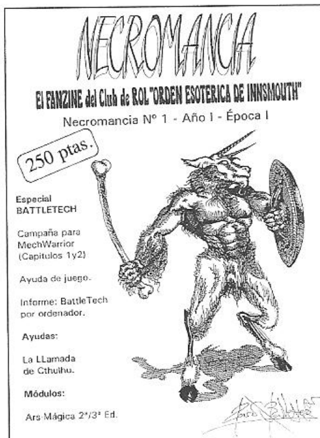
FANZINES

Cuinar és fàcil



Este es el fanzine, de periodicidad anual, en el que los miembros del club Menrood de Granollers presentan los mejores módulos y ayudas de juego que han creado a lo largo del año. En este primer número, íntegramente en catalán y por un precio de 400 pesetas, podréis encontrar 10 aventuras para *Aquelarre, Stormbringer, El Señor de los Anillos, Star Wars* y *Battletech*. Interesados en adquirirlo, escribid a Toni Serradesanferm, Avda Sant Esteve 59, 3º D, 08400 Granollers.

Necromancia

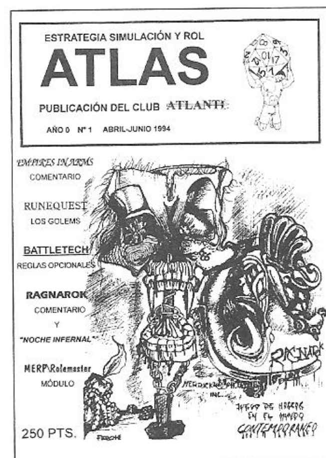


Elaborado por los miembros del club de rol Orden Esotérica de Innsmouth, está ya a vuestra disposición el número 1 de este fanzine que incluye ayudas de juego para *La Llamada de Cthulhu* y *Battletech*, así como el inicio de una campaña para *MechWarrior* y un módulo de *Ars Magica*. Los interesados en adquirirlo, por 250 pesetas, podéis escribir a Club de Rol y Simulación Orden Esotérica de Innsmouth, c/Asturias 9, 11º B, 33.206 Gijón (Asturias).

Diplomail

Para los aficionados a *Diplomacy* se está gestando la creación de un fanzine centrado en este juego, en su modalidad por correo. Los interesados podéis dirigiros a José Luis Viadel Cerverón, c/Pere Bonfill 10, 2º, 46.008 Valencia.

Atlas



Durante el transcurso de *Día de Joc* los miembros del club Atlante de Las Palmas de Gran Canaria nos hicieron entrega del número 1 de su fanzine, que ahora os presentamos. En este primer número, con un precio de 250 pesetas, podéis encontrar artículos sobre *Empires in Arms* y *Ragnarok*, ayudas de juego para *Runequest* y *Battletech*, un escenario para *Cry Havoc* y 2 módulos de *Ragnarok* y *Rolemaster/MERP*. Si os interesa, sólo tenéis que escribir a Atlante S.L.C., c/Mariana Pineda 3, 35.007 Las Palmas de G.C.

Sin Moraleja

Este es el primer número del fanzine que edita la A.J.R. (Asociación de Jugadores de Rol) de Mataró. Este ejemplar, de 16 páginas y un precio de 100 pesetas, se centra especialmente en

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

Ludómanos



Valencia



2 tiendas
Barcelona



Terrassa



Algorta



Girona



Girona

Stuka

Cartagena



Zaragoza



Madrid



ROLEGAME

Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

2 tiendas
Madrid



Méjico



Soldado de Plomo

Alicante
Murcia



Granollers



Berga



Cáceres



Palma de Mallorca

Jocs i Fantasia

Molins de Rei

El Aleph

Sabadell

CAOS

Ciudad Real



Alicante



Madrid

25 tiendas direcciones en página





Tiendas



las jornadas organizadas por la A.J.R., aunque también comenta otras organizadas por el club MónSensFi en Calella y analiza el juego *Ragnarok*. Los interesados podéis pedirlo a la A.J.R., Casal de Joventut, Plaza España 1, 08.304 Mataró.

ACTUALIDAD

Libreria Ilicitana

Esta tienda de Elche, con una sección dedicada en exclusiva a juegos, organizó el pasado mes de abril un concurso de pintado de figuras, en las categorías infantil y adulto. En el certamen se admitían figuras de cualquier tamaño o juego, pero se excluían los dioramas.

12º Salón del Cómic

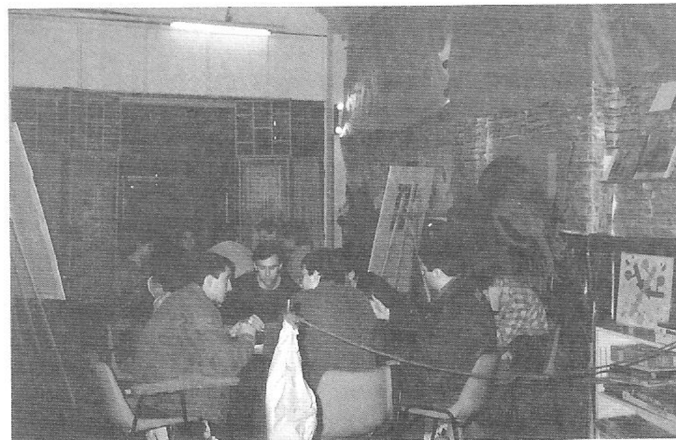
Los días del 5 al 8 de mayo se ha celebrado en la Estación de Francia una nueva edición del clásico Salón del Cómic de Barcelona. Poco que contar sobre el certámen a los aficionados a la historieta: a pesar de la aglomeración (y las increíbles colas de este año) es una cita obligada e ineludible para ver exposiciones de originales, adquirir aquellos últimos números que te faltan o conseguir algún dibujo original de tus cracks favoritos (a mi me regalaron una *Girl* de Taylor que causaría envidia a más de uno). El cómic no es (al menos de momento) nuestra especialidad, por lo que os ahorrramos comentarios técnicos al respecto; ahora bien, es obligado citar que el premio a mejor fanzine se lo llevó *Mondo Lirondo*, delirante y surrealista proyecto de nuestro Albert "Tio Trasgo" Monteys junto con otros no menos iluminados amigotes. Pero vayamos a lo nuestro, ya que si os hablamos del Salón es porque cada vez se aprecia una mayor presencia del sector del juego en el mismo. Encontramos



las figuras de *Games Workshop* y *Juegos Sin Fronteras*, el stand de *La Factoría* y *M+D*, y, dentro del castillo que ya exhibieron en la pasada edición, toda la familia *TSR*: *Zinco*, *Borrás* y *Timun Mas*. Sin duda constituyó un esfuerzo más para difundir nuestra afición entre sectores profanos, pero desgraciadamente a los curiosos les faltó poder jugar (sólo había cinco mesas de juego a disposición del público). Destacar, por un lado, *Juegos Sin Fronteras* actuaron de anfitriones de Jhon Robetson, cabecilla de Grendel, firma experta en decorados y figuras fantásticos y de ciencia ficción en resina, y por otro que *TSR*, con *Zinco* como principal portavoz, anunciaron la celebración de unas GENCON-España en las barcelonesas Drassanes. La cita, que sin duda tendrá buena acogida entre los seguidores de *D&D* y *AD&D*, se prevee para los días 11, 12 y 13 de noviembre.

Divermania

Los días 12, 13, 14 y 15 de mayo se celebró Divermanía, la Feria del Ocio, en el Palacio nº 1 de la Feria de Barcelona. En este amplio marco tuvieron cabida desde un Salón del Maquetismo y el Modelismo a un Salón del Coleccionismo, pasando por un Salón de los Juegos u otro dedicado a los videojuegos. Debido a la fecha de cierre de este número, no os podemos ofrecer más datos ahora, pero tranquilos, porque en LIDER 42 os ampliaremos la información sobre *Divermanía*.



ACTIVIDADES

Ludoteca la Guineu

Entre los días 28 de marzo y 16 de abril tuvo lugar en esta ludoteca de Barcelona una exposición en los que se presentaban 10 juegos de culturas diferentes. Los visitantes pudieron conocer desde un juego utilizado en la ciudad sumeria de Ur, patria de Abraham, hace 4.500 años, hasta el popular rompecabezas, pasando por juegos africanos, mejicanos, orientales e incluso uno descrito por el rey Alfonso X en 1283.

Ludoteca Casa del Mig

A lo largo de los meses de abril, mayo y junio la Casa del Mig, situada en el Parque de la España Industrial de Barcelona, abre sus puertas a los aficionados a los juegos de mesa mayores de 13 años, organizando campeonatos de *Warhammer 40.000* y *Fanhunter*, así como una liga de *Subbuteo* y partidas de demostración e introducción a infinidad de juegos.

Rol Medieval en Bilbao

Entre el 7 y el 27 de febrero se celebró en el barrio bilbaíno de Rekaldeberri, organizado por la Asociación cultural Lilura Kultur Aretoa, las Primeras Jornadas de Rol Medieval de Rekaldeberri. En las jornadas se registró una buena afluencia de público, y fruto de ellas nació Lilura Rol Taldea, grupo de gente interesada en el rol. La Asociación cultural Lilura Kultur Aretoa está formada íntegramente por personal voluntario que intenta ofrecer una alternativa constructiva al ocio y al tiempo libre de los jóvenes del barrio de Rekaldeberri.

I Semana de Rol en Prosperitat

Entre los días 18 y 24 de abril, organizadas por la Asociación de Rol Prosperitat-9 Barris y el Casal de Joves de Prosperitat, tuvieron lugar estas jornadas en Barcelona, en los locales del Casal de Joves de Prosperitat. A lo largo de toda una semana de intensas actividades, se desarrollaron numerosas partidas, así como un taller de iniciación al pintado de figuras.

ERYS 94



Los días 22, 23 y 24 de abril, organizadas por los clubs Séptimo Grado y Sun Warriors, tuvieron lugar en el Hotel de Asociaciones de Leganés los Terceros Encuentros de Rol y Simulación, con la colaboración de la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Leganés. A lo largo de los tres días que han durado las ERYS tuvieron lugar diversos campeonatos, así como un taller de técnicas básicas de pintado de figuritas.

IV Jornadas de Savagequesters

Los días 7 y 8 de Mayo, en el Centro Cívico de El Carmel de Barcelona, se celebraron las IV Jornadas de Rol del club Savagequesters, centradas en una temática de Terror. En ellas se celebraron múltiples partidas de diferentes juegos, siempre sobre el tema terror, así como un campeonato de *Vampire*.



Jornadas de Rol Torre Llobeta

El 7 de mayo tuvieron lugar en este centro cívico de Barcelona unas jornadas roleras en la que se jugaron partidas de gran cantidad de juegos, así como un torneo de *AD&D*, un taller de iniciación al rol y un cursillo para másters.

Rol de Palma

Organizadas por el club Arioch han tenido lugar hace muy poquito (los días 4 y 5 de junio) unas jornadas de rol, patrocinadas por el Ayuntamiento, y que ha contado con la presencia de muchas de las marcas nacionales y algunos clubs de barcelona, además de, por supuesto, los miembros de la afición mallorquina.

CLUBS

Legiones Astartes

Este veterano club ha cambiado de dirección. Su nuevo domicilio se halla en c/Virgen del Carmen 42, 6º Izquierda, 20.012 San Sebastian (Guipúzcoa). Recordad que son los autores del juego *Ningunaterra* que comentamos en nuestro anterior número, así que los interesados en pedirlo escribid a la nueva dirección.

Dragon's Lair



Nos llegan noticias de este club de Onda (Castellón), que existe desde hace dos años y se dedica única y exclusivamente al rol. Disponen de una gran cantidad del material rolero editado en nuestro país. Interesados en contactar con ellos, escribir a Rogelio Sanchis, c/Falcons 2, Onda(Castellón), C.P. 12.200.

Máscara

Muy a su pesar, nos comunican los integrantes de esta asociación madrileña que ya no pueden aceptar más socios, debido a la capacidad de su



local. No obstante, como buena nueva, nos informan de que están a punto de terminar el primer número de su fanzine, Mascarada, que esperamos recibir tan pronto esté listo.

Villanueva in the Glower

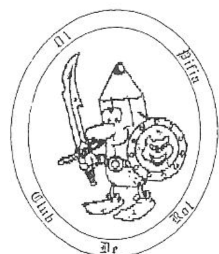
Bajo este curioso nombre se agrupan un grupo de jóvenes e imberbes jugadores de rol (con especial predilección por *El Señor de Los Anillos*) de Villanueva de Sigena (Huesca). No poseen un local fijo, pero eso no es obstáculo para que jueguen los fines de semana y fiestas de guardar. Para contactar con ellos, escribir a José Antonio Gracia, c/San Juanistas 3, Villanueva de Sigena (Huesca),C.P. 22.231.

The dark Club

Y seguimos con clubs de gente muy joven. En concreto, este se halla en Badajoz, y sus miembros no disponen de un local propio. Su juego preferido es *Rolemaster*, aunque disponen de una buena biblioteca que engloba gran cantidad de otros títulos. Para contactar con ellos puedes escribir a Alejandro Gamino Pacheco, P/ Autonomía Extremeña 3, 2º 5ª D, 06011 Badajoz.

01 Pifia

Tenemos el placer de anunciaros la aparición de un nuevo club en las Islas Canarias. Son muy aficionados a *La Llamada de Cthulhu*, aunque también juegan a *Rolemaster*, *Shadowrun*, *Far West* y *Paranoia*. Están intentando crear un juego de rol por correo sobre *La Llamada de Cthulhu*, así como elaborar un fanzine. Interesados en contactar con ellos, escribir a Club de Rol 01 Pifia, Asociación Prensa Juvenil Canaria, c/Alcalde Lorenzo Cabrera 23,





DESAFIOS

Se busca jugadores/as de rol onubenses para jugar, entre otros juegos, a *Rolemaster*, *El Señor de los Anillos*, *AD&D*, *La Llamada de Cthulhu*...Interesados llamara al 26.32.25 preguntando por Florian Rodríguez.

MERCADILLO

Oferta única, vendo gran colección de wargames que incluye joyas como *Trireme*, *Machiavelli* (en español), *Advanced Squad Leader*, *Gunslinger*, *South of the Nile*, *Russian Front* y otros muchos más. Llamar a Christian entre semana por las noches, al teléfono (91) 766.43.92.

Vendo a precio de saldo el *Rolemaster* completo en inglés más los *Companions I*, *II* y el *Oriental* más tres módulos del *MERP*, el *Manual Superheroes*, *Vampiro*, *TORG*, *Cyberpunk*, *Space Master*, *Aliens* y tres guías del *Megatraveller*, todo ello en lengua anglosajona. Además el *Paranoia*, *Paranoia Aguda*, *Pendragón*, *Mutantes en la Sombra* con la guía *Charlie 91* y el *Cazafantasmas* con los módulos *Apocalipsis* y *Pánico*, todos en castellano. Todo lo vendo en lotes a precio de liquidación. Interesados contactar con Juan Ruiz García, c/Ingeniero José Sirera 32-25 Valencia, o llamar al 378.46.97 de Valencia los días laborables de 13.00 a 15.00 o de 21.00 a 22.00.

Vendo *Kingmaker* (3.000), *History of the World* (1.500), *Blue Max* (2.000), *Una Nación Dividida* (2.000), *D Day* (2.000), *Vampiro* (2.000) y *Warhammer 40K* (2.000). Compro *Maquiavelli* y *Conquistador*. Interesados llamad de 18 a 23, de domingo a viernes, al (976)56.82.69, preguntando por Juanjo.

Se busca, ya sea original o fotocopiado, el juego *Chivalry&Sorcery*, de *F.G.U.* Pago contra reembolso (los gastos de envío deben incluirse en las ofertas de precio). También se busca el *Tome of the Shek Pvar* de *Columbia Games*, con las mismas condiciones que el anterior (original o fotocopia, etc...). Las ofertas deben enviarse a Patxi Andueza Lasanta, c/Río Elorz 7, 3º Izquierda, Pamplona 31.005.

Vendo el juego de rol *Elric* y su complemento *Melnibone* en inglés. Buen precio. Escribir a José Donalonso, c/Los Mineros 18, 4º A, 28025 Madrid, o llamar entre semana al (91)525.34.83 a partir de las 17.30.

Vendo juegos de rol y suplementos, wargames, temáticos y juegos de PC. Muchísimo material en castellano. Además, muchos de los juegos están plastificados. Llamar al teléfono (93) 232.18.43 y preguntar por Cortés.

Disponemos de copias en castellano de las reglas del juego *Machiavelli*. Interesados en recibir una mandar carta a Juan José Pérez-Pons, Paseo Fernando el Católico 5, 4º Izquierda, 50.006 Zaragoza.

Vendo el juego de rol en vivo *Killer*, así como el *Dark Sun* de *AD&D*. Compro, de este último juego, *Manual del Jugador*, *Guía del Dungeon Máster* y *Relatos de la Lanza*. Interesados escribir a Fernando Vidal Carballido, Paseo de Goya 21, escalera izquierda, 1º D, 28.932 Móstoles (Madrid).

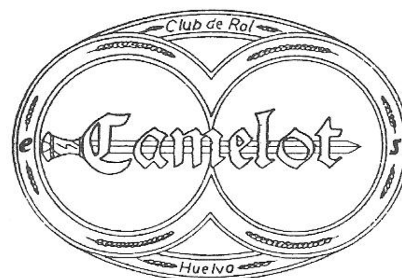
Lider Concursos











Los logos de clubs que ves en esta página fueron los finalistas de nuestro gran concurso de logos. El jurado estaba compuesto por Eduard García, director de esta revista, Francesc Matas, presidente de EDILUDIC (editora de LIDER), Albert Monteys, responsable gráfico de LIDER, Javier Gómez, representante de la afición, y como "Guest Star" Didier Guiserix, redactor jefe de la prestigiosa *Casus Belli*. Y entre todos ellos decidieron otorgar el primer premio de nuestro concurso al logo del club Fenris Rol (situado en la parte superior central de esta página), cuya dirección es c/Kareaga Goikoa 85, 1° B, Basauri (Vizcaya).

Por lo que respecta al concurso de fanzines, el jurado estaba compuesto por Eduard García, Javier Gómez, José López Jara, fundador de LIDER y profesional del mundo editorial, Lluís Salvador, librero, vinculado al mundo editorial, y Joan Parés, representante de las tiendas especializadas (punto de venta más habitual de los fanzines). Nuestro jurado dio como ganador al fanzine MERCENARIO, realizado por el club Mordor de Pamplona.

Para ellos, además de nuestras más sinceras felicitaciones, va el trofeo, de una subscripción anual a LIDER y dos libros de la colección de *Joc Internacional*, *Dracs (Aquelarre)* y *Tierra de Ninjas (Runequest).*

Y para el resto, tranquilos, porque en este mismo número damos inicio a unas nuevas ediciones de nuestros concursos de logos y fanzines. Debemos decir que nos llegaron un buen número de emblemas de club y publicaciones cuando ya habíamos cerrado LIDER 40, pero no os preocupéis, porque los tendremos en cuenta para esta segunda edición de nuestros concursos.

Además, anunciaros el inicio de un nuevo concurso, el dedicado a los juegos de club, aquellos que habéis elaborado con toda ilusión y que no encontráis quien os los publique. Pues bien, en LIDER queremos dedicaros un espacio para que los deis a conocer, y apoyaros para que sigáis adelante, creando vuestros propios juegos.









EL TIO TRASGO
PRESENTA
VIDAS EJEMPLARES
HOY: ADOLFO ULEZ



ADOLFO ULEZ, UNA PERSONA APARENTEMENTE NORMAL, UNO DE LOS PRIMEROS MASTERS DE ESTE PAÍS, DE CUANDO LOS MANUALES ESTABAN EN INGLÉS Y CUYO JUEGO FAVORITO ERA CTHULHU, SE SORPRENDIÓ UN DÍA COSIENDO EL SÍMBOLO ARCANO A TODA SU ROPA INTERIOR.



NO TARDÓ EN DESARROLLAR UNA INTRANQUILIZADORA CONFIANZA.



ALGO SE DESENCADENÓ CUANDO CONOCIÓ A SU ABUELO, PERDIDO EN UN PICNIC 20 AÑOS ATRÁS Y RECUPERADO GRÀCIAS A "QUIÉN SABE DONDE".



VARIAS NOCHES PASÓ SIN DORMIR, UNA IDEA SE FORMÓ EN SU MENTE



ADOLFO HABÍA DESCUBIERTO POR FIN, LA RAZÓN DE SU EXISTENCÍA, COMPRÓ UNA SILLA DE PLAYA, Y SE ENFRENTÓ A SU DESTINO



PROBABLEMENTE, AÚN ESTÉ ESPERANDO.

ESPECIAL DIA DE JOC

Jugar, jugar, jugar

Había hambre de juego y la afición volvió a devorar las mesas. Cargados con sus dados y su mejor ilusión, una auténtica horda de jóvenes (y no tan jóvenes) acudió a las Cotxeres de Sants para reeditar, una vez más, unos encuentros de verdadero alcance nacional entre los aficionados al plomo, al tablero y, sobre todo, al rol. El bullicio, los corrillos, el conocer a aquellos con los que mantenías correspondencia, o a los que lees regularmente, la ronquera y las ojeras: es la magia del juego en manada.

por Eduard García

Los pasados días 15, 16 y 17 de abril tuvo lugar en las Cotxeres de Sants de Barcelona el certámen *Dia de Joc, Jornadas de Rol y Simulación*, organizado por *Lúdic 3* bajo el patrocinio de *Joc Internacional*. Estas ofrecieron a la afición un nuevo punto de encuentro para compartir sus actividades y experiencias, para charlar y para conocer a muchos de los profesionales que integran el sector. Vamos a ofreceros una perspectiva de lo que se coció ese fin de semana en la Ciudad Condal, donde si algo quedó patente es que si las JESYR (Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol) dejaron de celebrarse no fue por falta de jugadores que ansiaran acudir a ellas.

Estructura y stands

El local constaba de un cuerpo central en el perímetro del cual se ubicaron los stands de la zona comercial, y cuyo corazón estaba repleto de mesas de juego. Aproximadamente la mitad de esta gran sala la ocuparon la veintena de clubs seleccionados por la organización como muestra de la afición nacional, que soportaron dignamente el pequeño calvario de la estructura en forma de rampa ascendente donde estuvieron situados. Además, se disponía de una sala de actos, en la que se celebraron charlas y conferencias, y otras dos salas anexas dedicadas una a exposición y torneos y la otra a las batallas con figuras de plomo (antigüedad y napoleónicos) desplegadas por el club Alpha.

Aparte del lógico interés del jugador "adicto", los ánimos estuvieron bien calentados por una amplia promoción que aseguró una importante cobertura por los medios de comunicación. Así, según la organización, se cubrieron las espectativas de asistencia, con más de 5.000 visitantes, 743 de los cuales compraron el abono para no salir ni a tomar el aire. Esto se vió facilitado por un servicio de bar que, aunque se vió desbordado en las horas punta, mantuvo unos precios y un servicio bastante aceptables (gracias a ellos seguimos vivos). La jornada del viernes mantuvo abiertas las puertas hasta las 2 de la madrugada, lo que aprovecharon muchos de los aficionados sin dejarse intimidar por las caras de martirio de los que nos manteníamos al pie del stand y con una larga perspectiva de dos días por delante. Aun así, el trabajo más duro de la organización fue desalojar el local la jornada del sábado, día de juego por excelencia.

En los stands de la zona comercial encontramos a tiendas (*Alfil*, *Billares Soler*, *Central de Jocs* y *Rolegame*), editoras (*Joc Internacional*, *Ludotecnia*, *Kerykion* y *Farsa's Wagon*), revistas *LIDER*, figuras (*Tara*) y el "merchandising" de las jornadas (*Codispre*).

Partidas y torneos

Las 64 mesas de juego se llenaron sin interrupción tanto con las actividades organizadas por los stands o clubs (las más), como por jugadores que improvisaron sus partidas con los fondos de la ludoteca.

La tienda *Rolegame* efectuó demostraciones y playtesting de su juego *F-1, Grand Prix*. *Central de Jocs* buscó la carta espectacular con su maqueta épica de la Tierra Media y con su siempre vistosa partida de *Command Decission*. *Ludotecnia*, aunque no dispusieron del juego, montaron un par de partidas de *Piratas!* y la gente de *Farsa's* presentaron a los más inquietos *La Batalla de Montjuic*. *Kerykion* presentaba su *Parma Fabula* entre el humo de sus brebajes. Mientras, durante los tres días, frente al stand de *LIDER* se sucedían las pruebas de módulos que próximamente se van a publicar en la revista, dirigidos por sus propios autores.

Se jugaron torneos de *El Señor de los Anillos* (el más concurrido, con 85 jugadores inscritos), *Aquelarre* (la partida final dirigida por el propio Ricard Ibáñez), *Civilización*, *Diplomacy*, *Ars Magica*, *Fanhunter*, *Mutantes en la sombra* y *Ragnarok*, aparte de los ya mencionados torneos wargame con figuras. El patito feo de los

CLUBS

Desde aquí nuestro destacado reconocimiento a los clubs presentes en *Dia de Joc*, que se atrevieron con todo, y que dieron una muestra de vitalidad envidiable, organizando tanto sus propias actividades (partidas, fanzines, películas, roles en vivo, programas de radio en directo, etc) como colaborando con los torneos de la organización. Por orden alfabético, estuvieron presentes: ANCRES (Asociación Nacional de Clubs de Rol, Estrategia y Simulación; Barcelona, ámbito estatal), AJRM (Associació de jugadors de rol de Mataró; pues eso, Mataró), Almogàvers (Barcelona), Arioch (Palma de Mallorca), ADT (Asociación Defensora del Troll; Reus), Auryn (Barcelona), CRUAB (Club de Rol de la Universitat Autònoma de Barcelona), CRUPC (Club de Rol de la Universitat politècnica de Catalunya; Barcelona), Dreadnought (Valencia), El Grupo Beth (Barcelona), Grial (Barcelona), Grup jove de formació i temps lliure (Cornellà del Lobregat), Legiones Astartes (San Sebastián), Los Vándalos (Sant Boi de Llobregat), Menrood (Granollers), Mersulirans (Madrid), ¿Podemos con ellos? (Vilanova i la Geltrú), Savagequesters (Barcelona), Thor (Alicante), Wizards & Warriors (Canovelles) y Wolfriders (Sabadell). A todos, un abrazo.



torneos fue el concurso de pintado de figuras, con poca e irregular concurrencia.

Destacar también aquí el *Máster de másters* anunciado por la organización, que consistió en lecciones eminentemente prácticas de los creadores de la casa: Ricard Ibáñez y Joaquim Micó arbitraron diariamente partidas de sus respectivos *Aquelarre* y *Oráculo*.

Sala de actos

Mención especial merecen las actividades que tuvieron lugar en la sala de actos de las Cotxeres, que mostraron una asistencia bastante por encima de lo esperado y que confirmaron el interés de los asistentes por lo que puedan opinar los profesionales del medio (¡que no todo es jugar, oiga!).

El sábado por la mañana empezó con la presentación en sociedad de la Asociación Nacional de Clubs de Rol, Estrategia y Simulación (ANCRES) a cargo de Pedro Aliacar, ex-presidente del club de rol de la UPC de Barcelona, a la que asistieron representantes de los clubs presentes en las jornadas. Tras la puesta en común de ideas y espectativas, concluyeron que existen suficientes puntos de interés como para tirar el proyecto adelante (frente común para negociar con las instituciones la cesión de locales o para gestionar patrocinios con los editores para las actividades desarrolladas, etc), por lo que seguirán contactando con los demás clubs del estado de cara a realizar un acto fundacional antes del verano. El Club de Rol de la UPC, y más en concreto el mismo Pedro Aliacar, seguirá a cargo de la coordinación del proyecto.

A continuación, tuvo lugar la mesa redonda sobre la situación actual de los wargames, que contó con la presencia de José luis Arcón, creador de *La Batalla de Sagunto*, Manuel Haro y Toni Torres.

Ahora bien, el primer "lleno"

RANKING

El ganador del sorteo ha sido Pedro Vilar Raso de Madrid.

JUEGOS DE ROL
Juegos puntuados 72

1º	AD&D	1606	+
2º	El Señor de los Anillos	1554	–
3º	Rolemaster	1475	=
4º	La Llamada de Cthulhu	1302	=
5º	Runequest	784	=
6º	Star Wars	612	=
7º	Ragnarok	502	+
8º	Vampiro	355	=
9º	Aquelarre	344	–
10º	Cyberpunk	342	=
11º	Ars Magica	340	=
12º	Stormbringer	300	=
13º	Mutantes en la sombra	210	+
14º	Shadowrun	179	+
15º	Pendragón	136	+
16º	D&D	128	–
17º	Far West	113	–
18º	Cazafantasmas	90	=
19º	Principe Valiente	60	=
20º	Mage	50	+

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 60

1º	Warhammer Fantasy	296	=
2º	Civilization	265	=
3º	Blood Bowl	212	=
4º	Warhammer 40K	210	=
5º	Battletech	200	=
6º	Space Hulk	170	+
7º	Advanced Heroquest	165	=
8º	Space Marine	145	–
9º	Empires in Arms	135	+
10º	El Golpe	133	+
11º	Battlemaster	132	=
12º	Circus Maximus	130	+
13º	Diplomacy	125	–
14º	Heroquest	120	=
15º	Blackbeard	90	=
16º	Magic	85	+
17º	Advanced Space Crusade	70	=
18º	Atmosfear	52	=
19º	Fantasy Warriors	50	=
20º	Cruzada Estelar	50	–

WARGAMES
Juegos puntuados 72

1º	ASL	361	=
2º	World in Flames	346	+
3º	Harpoon	311	=
4º	Squad Leader	303	–
5º	Third Reich	301	–
6º	Caesar	292	+
7º	Ardennes	289	+
8º	Pacific War	266	=
9º	Advanced Third Reich	253	=
10º	War and Peace	230	=
11º	Russian Campaign	204	+
12º	Command Decision	154	–
13º	Afrika	132	=
14º	GD40	109	=
15º	Sagunto	103	–
16º	Alexander	100	=
17º	Turning Point Stalingrad	90	=
18º	Lion of the North	75	=
19º	Battle of Alma	63	+
20º	Vietnam	50	=

JUEGOS PC
Juegos puntuados 43

1º	Monkey Island I	285	=
2º	Eye of the Beholder III	280	=
3º	X-Wing	271	=
4º	High Command	260	=
5º	Alone in the Dark	245	=
6º	Space Quest V	232	+
7º	Carriers at wa	220	=
8º	V for V Market Garden	206	=
9º	Harpoon	192	+
10º	Dune II	180	=

Ranking realizado con la colaboración de las tiendas *JOC Internacional* de Algorta, Alicante, Barcelona, Berga, Cáceres, Girona, Granollers, Madrid, Molins de Rei, Murcia, Palma de Mallorca, Santa Coloma de Gramenet, Terrassa, Valencia y Zaragoza.



Día de Joc: el marco.

(70 personas) lo propició la mesa redonda de creativos de juegos de rol celebrada el mismo sábado por la tarde. Asistieron como ponentes Pedro Alcántara (*Universo*), Oscar Díaz (*Far West*), Xavi Garriga (*Fanhunter*), Ricard Ibáñez (*Aquelarre*), Joaquim Micó (*Oráculo*), JuanAn Romero (*Piratas!*) y Arturo Sala (*Mortadelo y Filemón*), moderados por un servidor. La experiencia recogió el testigo de lo único que le faltó a los pasados Encuentros de Creadores de Rol de San Sebastián de los Reyes: tenerlos a (casi) todos a tiro para solaz de los jugadores. Lamentamos, una vez más, la ausencia de los dos grandes desconocidos, la gente de Svengali Games, *Fuerza Delta*, y Editorial Larshiot, *Analaya* (y más cuando a estos últimos se les estuvo esperando en la puerta hasta el último momento), pero por contra conseguimos fichar fuera de programa a Arturo, recien enterados de su primicia. La charla se abrió con una presentación (por riguroso orden cronológico de aparición de los juegos, que empezaron todos muy tímidos y nadie quería arrancar) de cada uno de sus proyectos, a cargo de su autor. En esta todos declararon que se metieron en esto engañados, salvo Arturo Sola que confesó con orgullo que creía que era él quien consiguió engañar a su editor. A continuación se fueron desgranando aspectos como si es mejor editarte tú o colocar tu juego, si un juego debe ser completo de salida o mejor ampliable en suplementos, si un juego debe ser serio o divertir, sobre si las escenas violentas son innatas al juego de rol, sobre la aceptación que pueden tener sus juegos en el extranjero, sobre lo viejos que eran todos (menos Oscar, vale), ... en fin, que transcurrieron volando un par de horas de ameno diálogo entre el público y sus autores preferidos. Aunque con gente como JuanAn, Xavi o Arturo (por citar a los más delirantes), el buen rato está asegurado. A repetir; para mi fue el acto más interesante del certámen.

El domingo le llegó el turno a las revistas especializadas, y fue la segunda ocasión en que el aforo quedó justo. Estuvieron Paco Pepe Campos (*Dragón*), Eduard García (*Lider*), Oscar Lafuente (*Sir Roger*), Antoni Merigo (*Juguetes y juegos de España*), Juan Carlos Poujade (*Dosdediez*), Toni Serradesanferm (*Cuinar és Fàcil*) y Ernest Urdi (*Alea*), moderados por Pepe López Jara, ex-redactor jefe y co-fundador de *LIDER*. A Antoni Merigo le engañaron; la suya es una revista profesional del sector, dedicada básicamente a empresarios y jugueteros, y quedó fuera de juego desde el primer momento. Toni Serradesanfern dió el contrapunto de los editores de fanzines, pero también se confesó algo descolgado del diálogo. Entre los demás y el público, que participó de un modo más apasionado que el día anterior, se llevó la charla. Fue una buena oportunidad de oir a los responsables de las revistas hablar de sus proyectos actuales y futuros, aunque el diálogo quedase demasiado centrado en el tema de "la independencia" de las publicaciones, tema que, por otro lado, probablemente interesaba más a los implicados en la discusión que a los asistentes al acto.

Balance y conclusiones

En resumen, salvo para la salud de los que resistimos los tres días encerrados en las Cotxeres, debe considerarse una experiencia a todas luces gratificante, lo que da más relevancia si cabe al hecho de que se haya confirmado ya la edición del año próximo de los *Dias de Joc* (31 de marzo, 1 y 2 de abril de 1995, en el mismo recinto, aunque disponiendo de más superficie). La continuidad es un aspecto clave para el asentamiento de unos encuentros de ámbito nacional.

Queda en manos de la organización profundizar en ciertos aspectos, como atraer la atención de los más jóvenes, conseguir una mayor coordinación de las actividades de los participantes (sobre todo de los clubs, que suelen ser, por definición, desbordantes) o establecer una mejor señalización para evitar el despiste en la entrada. Sin infravalorar la actividad realizada por los monitores de la ludoteca, queda pendiente también realizar un profundo trabajo de iniciación y conseguir que todo el que entre se sienta motivado a coger unos dados. Queda también pendiente, por que no decirlo, conseguir una mayor presencia de editoriales del sector.

Pero no hay duda que esta primera edición de *Dia de Joc* va a quedar gravada en la memoria de los miles de aficionados que disfrutaron a placer de este fin de semana: hacía falta un lugar para que la gente del mundo del juego, afición y profesionales, comerciantes y editores, nos viésemos las caras, tomáramos unas cervezas y disfrutáramos del placer de jugar con desconocidos. Y *Dia de Joc* ha sido esa cita. Y el año que viene volverá a serlo.



ESPECIAL DIA DE JOC

Ecos de los dias de joc

La mejor manera de captar el nivel de éxito (o de fracaso) de unas jornadas como Dia de Joc es dejar hablar a la gente que ha pasado por ellas, por lo que a ello vamos. Nos permitimos la licencia, como en los mejores banquetes, de dejar la guinda para el final: por cuestiones de tiempo y espacio no nos ha cabido la entrevista que en el marco de las jornadas realizamos a Didier Guiserix, redactor jefe de la revista francesa Casus Belli, al que tuvimos el honor de invitar para que captase el estado de nuestra afición, amén de participar como jurado excepcional en uno de nuestros concursos. Os la reservamos para el LIDER 42. Vamos con las demás.

por Eduard García

Arturo y Fernando, agentes de la TIA

Estos dos muchachos han sido la sorpresa de los *Días de Joc* porque, aparte de poseer una lucidez y simpatía bastante por encima de la media, nos presentaron la primicia de que acababan de firmar con *Ediciones B* el que será *Mortadelo y Filemón, el juego de rol.*

LIDER.- Ya sabemos que a los diseñadores de juegos de rol se les cae el pelo de tanto buscar ambientaciones originales, pero ¿cómo se os ocurre a vosotros pensar en *Mortadelo y Filemón*?

Arturo Sola.- De hecho nosotros no pensábamos en *Mortadelo y Filemón*. Nosotros ya llevábamos bastante tiempo intentando hacer nuestro juego de rol, y cuando de verdad nos decidimos preparamos un juego ambientado en los cómics de *Akira*. Nos decidimos a ir a ver a la editorial que publica el cómic, *Ediciones B*, para convencerles, pero surgían muchas dificultades con el tema de derechos de los japoneses. Como no nos resignábamos a volver a Bilbao de vacío, nos ofrecimos a hacerles cualquier otro juego de rol basado en las historietas que ellos publican "... ¡cómo si quereis del *Mortadelo*!", se me ocurrió decir. Y se me quedaron mirando fijamente. Y al cabo de poco tiempo estábamos haciendo un juego que ni de lejos nos habíamos planteado.

L.- Es la primera vez que venís aquí con algo vuestro bajo el brazo. Venga, decidnos, cómo habéis visto estos *Dias de Joc*.

AS.- Yo creo que todas las jornadas se parecen bastante. Quizá las de Barcelona tienen la ventaja que son las que atraen a toda la gente del país. Para mi, ahora que vengo con otro punto de vista, pues es la manera de conocer gente que de otro modo sólo les lees. Pero en resumen es lo de siempre: gente que viene y juega. Muchos, desgraciadamente, vienen con los amigos y juegan con sus mismos amigos de siempre.

L.- Y para las próximas ... ¿os vemos aquí en un stand con Ibáñez firmando ejemplares de *Mortadelo y Filemón, el juego de rol*?

AS.- Yo espero que lo monte *Ediciones B* y que nos inviten a venir.

Sir Roger

Uno de los pocos respiros que nos pudimos tomar en todo el fin de semana, lo aprovechamos para tomar unas cervecitas con Oscar Lafuente, Carlos Royo y César Soria, la gente de *Sir Roger*. Gente emprendedora como poca, que se conocieron con motivo de la organización de las CON y con la fundación de AZARES (Asociación Zaragozana de Estrategia y Simulación), son un buen referente para conocer lo que bulle en el estado de la afición maña de los años 90. La cervezas, por cierto, las pagó Carlos, todo un detalle (al César lo que es del César).

LIDER.- Nos conocimos en el 91, cuando organizásteis las últimas CON, Jornadas zaragozanas que tuvieron una auténtica repercusión a nivel nacional. Contadnos un poco por qué tras un aparente éxito no se repitieron y desgranad un poco a qué os estáis dedicando ahora en el poco tiempo libre que os deja el trabajo en *Sir Roger*.

Oscar Lafuente.- Estamos atentos a todo lo que pasa en Zaragoza. Como hemos comentado en la mesa redonda de las revistas, estamos dedicando mucho tiempo e ilusión a la formación. Muchos de los que empiezan a colaborar en nuestra revista son los cabezillas de una nueva generación de jugadores de rol, con lo que intentamos meterles el gusanillo en el cuerpo. Nuestro objetivo es fomentar el hábito de participación. Intentamos impulsar cualquier iniciativa o cualquier movimiento que llega hasta nuestros oídos, aunque en estos momentos en Zaragoza no hay posibilidad de hacer algo grande.

L.- ¿Se ha perdido, pues, el espíritu de las CON?

OL.- En parte ha bajado, y en otra parte se ha trasladado hacia lo que puede ser *Sir Roger*. Como es normal, parte de la gente de entonces se dedica hoy a otras cosas; el resto estamos en *Sir Roger*. Pero, aunque no haya nada grande, que se vea, lo que si que detectamos es un interés potencial. Ahora mismo, por ejemplo, se está volviendo a trabajar la idea de una Federación Aragonesa de Clubs de Rol. Faltaría encontrar algún elemento catalizador, que bien podrían ser las CON o un par de personas con el empuje adecuado.

L.- Referente a la Federación. Si la memoria no me falla, en las JESYR III se intentó cuajar una Asociación Nacional de Clubes y, tras aquella experiencia también estabais la gente de Zaragoza. Parece que sois muy dados al asociacionismo. ¿Cuáles son los beneficios que creeis que podría conllevar a un club el hecho de pertenecer a una asociación nacional o regional de este tipo?

César Soria.- Si, es cierto, nosotros estábamos allí, en las JESYR. Todo empezó también en parte en Zaragoza, en las jornadas que organizó el club ACIES en sus tiempos. Lo que se gana es el contacto con la gente. Ver que otra gente también se mueve ayuda mucho a hacer cosas. La categoría de personas que "hace algo más que jugar" es la que más nos gusta ver, y en los sitios donde las ves es en las asociaciones o intentos de asociaciones. En realidad han fracasado muchos intentos porque la relación entre lo que se puede obtener y lo que cuesta hacerlo es un tanto impredecible.

L.- El sábado por la mañana, en estos mismos Días de Joc, hubo el acto fundacional de una

nueva iniciativa de este tipo de Asociación Nacional. Vosotros estuvísteis, ¿cuál es vuestra valoración?

OL.- Piensa que cuando te hemos hablado de la Federación Aragonesa te hemos dicho que para nosotros lo más importante es el contacto, el conocer a la gente. Una Asociación Nacional nace un poco coja desde el momento en que los aficionados no tenemos ni capacidad ni medios para desplazarnos, lo que no va a permitir este contacto fácilmente, y en consecuencia puede acabar siendo un ente un poco fantasma. Aunque estuviera en Barcelona, donde puede que resida un alto porcentaje de la afición; además, este mismo porcentaje ya no es tan abusivo como en años anteriores. Nosotros estamos más por empezar por asociaciones locales y luego progresar hacia regionales. Quizá podría culminar en una asociación nacional, pero en cualquier caso la pirámide se debe construir por la base.

Ludotecnia

Mal momento para acercarme al stand de los piratas. J&F alega ronquera (cierta a todas luces, como sus ojeras de crápula). JuanAn, con su capucha negra de jorobado de Nôtre Dame, está convenciendo a alguien de algo, con lo que no parece prudente acercarse salvo riesgo de salir sin impresiones y también convencido. Iñaki está mirando preocupado los vasos vacíos de cerveza ... Al menos nos queda Igor Arriola, a quien su cargo de relaciones públicas del combo le impide cualquier evasiva.

LIDER.- Falta bien poco para cerrar, Igor, valóranos este fin de semana.

Igor Arriola.- Las jornadas me han parecido positivas. Se ha visto un continuo movimiento de gente, un constante fluir. Siempre se han visto las mesas llenas de gente jugando, los clubs han montado bastantes actividades..., vamos, que se han mantenido a un buen nivel. Quizá si que he notado un pequeño bajón con respecto a las últimas JESYR. Al menos tengo la impresión de que entonces había una mayor presencia de clubs, que animaban más las jornadas.

L.- ¿No lo atribuyes quizá a estos tres años de inactividad, en cuanto a encuentros de nivel nacional se refiere, mientras que las JESYR eran una convocatoria (prácticamente) regular?

IA.- Hombre, esto es evidente. El hecho de que en tres años solo haya habido unas jornadas grandes en Barcelona, ciudad que había sido abanderada del rol en España, se ha notado bastante. Pero quizás también tenga algo que ver el hecho de que después de tres años de escasez absoluta nos están viniendo todas de golpe; no tenemos que olvidar la cantidad de jornadas que va a haber en los últimos meses tanto aquí como fuera. Los aficionados ahora ya deben escoger donde va ir, ya que el hecho de haber desaparecido las jornadas de Barcelona, obligó a que se montaran un buen número de encuentros más repartidos. El hecho de tener ya unas jornadas locales a mucha gente le habrá aletargado un poco a la hora de desplazarse.

L.- Esto, en cualquier caso, hubiera sido la mejor consecuencia de un hecho a priori negativo como la desaparición de las JESYR.

IA.- Yo creo que si. Puedes darte cuenta que hace tres años las jornadas locales eran muy escasas, y ahora no tienes más que abrir cualquier revista para descubrir siete u ocho jornadas que se preparan en cualquier lugar de España.

L.- ¿Y cual es la experiencia que habéis sacado de vuestra presencia de nuevo en Barcelona, ya no como jugadores, si no como LUDOTECNIA?

IA.- Nosotros hemos tenido el problema de que por motivos profesionales no hemos podido traer el último juego acabado. Esto nos ha fastidiado, no cabe duda, porque la gente no ha podido verlo. Pero por otro lado estamos convencidos que la gente se ha ido con ganas de saber qué es *Piratas!*. Hemos notado que la gente venía con ganas de saber cuál era el último juego de LUDOTECNIA.

L.- Y antes de despedirnos, ya que os tenemos a mano, aprovecha para contarnos lo que vais a sacar en breve a la calle.

IA.- Lo más inmediato va a ser precisamente *Piratas!*, que aparecerá en el mes de mayo, junto con *Con la tumba preparada*, la última entrega de *Semilla de Acero* con la que se cierra la trilogía. A finales de mayo esperamos sacar las *Criaturas que nunca debieron existir*, para *Ragnarok*.

L.- La anecdótica sorpresa que habéis traido a estos Dias de Joc ha sido el *Mutant Pursuit*, un cuestionario en tres niveles ("Carbonillas", "Macho Man" y "Ultra Macho Man") para poner a prueba a la gente que sigue a fondo el mundo de *Mutantes en la Sombra* ¿habéis encontrado valientes que se hayan atrevido con el desafío?

IA.- Hombre, no ha funcionado muy bien, aunque la gente que lo ha contestado se ha divertido bastante haciéndolo.

Kerykion

No hay duda que el premio al stand más decorativo de la zona comercial se lo llevarían los muchachos de *Kerykion*, que desplegaron sobre una mesa toda una parafernalia alquimista con hierbas, retortas y frascos llenos de bebeidzos humeantes de turbios efectos taumatúrgicos. Desembarcados en el vuelo charter que fletó el club Arioch, los editores mallorquines no faltaron a la cita (¡aunque llegaron por los pelos!). Charlamos con Carles Planells para recoger sus impresiones.

LIDER.- ¿Cómo valorais vuestra presencia en este *Dia de Joc*? ¿Qué opinión os merece el evento?

Carles Planells.- Bien, las jornadas han estado bien. La gente ya tenía muchas ganas de que se celebrase un encuentro como éste, "estilo JESYR", aunque probablemente todavía no lleguen a ser como las JESYR de antaño. Nuestra valoración es buena; el balance es muy positivo. Hemos tenido mucha gente en nuestras partidas: aparte de las cuatro mesas diarias que teníamos para nuestras partidas hemos visto a mucha más gente que estaba jugando a *Ars Magica*, lo que nos ha hecho bastante ilusión. Aparte de algunos problemas que hemos tenido con las tiendas por la cuestión de las ventas del juego, nuestro balance es bastante positivo. Se ha hecho lo que se hace en unas jornadas: hacer contactos, darse a conocer ... y disfrutar y jugar, claro, que es el objetivo principal.

L.- ¿Crees que ha habido gente que ha jugado por primera vez a *Ars Magica* en este *Dia de Joc*?

CP.- Si. Nos ha llegado bastante gente que, o bien tenía las reglas y no había jugado todavía ninguna partida porque no se atrevía, o bien querían empezar desde cero. Les hemos dirigido una partida y después se han llevado el libro y las pantallas: o sea, fantástico.

L.- ¿Y cuándo se anima *Kerykion* a organizar unas jornadas por su cuenta en Palma?

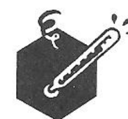
CP.- Nosotros cada año colaboramos con las que se celebran por las fiestas patronales de Palma, la semana del 24 de enero. Cuando queráis pasaros ya sabéis que estáis invitados.

L.- Estas jornadas habéis presentado el *Parma Fabula*, las pantallas del narrador, todavía calentito recien salido de la imprenta que os lo hace aquí en Barcelona. Cuenta, cuenta ...

CP.- Efectivamente, el viernes a las seis de la tarde sacábamos las pantallas de la imprenta. No las tenemos todas, sólo hemos traído unas cuantas para poder ofrecer el producto en estos *Dias de Joc*. El lunes recogeremos el stock completo.

L.- ¿Qué dimensiones debe tener la mesa de juego para que el narrador pueda desplegar su super-pantalla de seis caras y consultar además la información que contiene?

CP.- No es tanto un problema



de dimensión porque las pantallas, aunque ciertamente hacen casi un metro treinta, se pliegan. Entonces ocupan toda el area de que necesita el narrador para jugar: dentro le cabrán el libro, el módulo, la bebida, el cenicero, los dados ... perfectamente bien. Ha habido gente que nos ha dicho al comprarlas que las va a utilizar hasta cuando no juegue a *Ars Magica*.

L.- Y el siguiente ¿para cuando?

CP.- El siguiente libro será *El jinete de la tormenta*, que tendría que haber salido ya, pero desgraciadamente no lo hemos podido sacar a tiempo de la imprenta. Esperamos tenerlo en una semana o a lo sumo diez días.

Rolegame

La tienda *Rolegame*, de Santa Coloma de Gramanet (ciudad del cinturón barcelonés), además de dedicarse a vender y acabar parte de sus existencias (¡todavía me lamento de una figura de bárbaro que me dejé para el último día!), presentaron unos divertidos trasgo-pins que lucían muchos de los visitantes y aprovecharon el encuentro para realizar el paytesting de un juego de diseño propio. Carlos nos cuenta un poco toda su pasión por los bólidos.

LIDER.- Cuéntanos de que va el juego deportivo que habéis estado probando.

RG.- En un principio le pensábamos llamar *Fórmula 1, Gran Prix*, pero se lo vamos a cambiar porque parece ser que hay un puñado de cosas que se llaman igual. En principio el juego está basado en el *Speed Circuit* de *Avallon Hill*, pero mucho más desarrollado, mucho más actualizado y en general bastante más trabajado tanto en reglas como en aspecto. Hemos estado probándolo, con vistas a poder sacarlo de aquí a cuatro o cinco meses.

L.- ¿Publicado como *Rolegame* o lo pensais vender a una editora establecida del sector de los juegos de mesa?

RG.- De momento no tengo ni idea. Lo que más barato salga y como mejor pueda quedar. Lo estudiaremos más adelante.

L.- Explica un poco el sistema de juego.

RG.- Cada dos jugadores, por parejas, se generan un coche, con una escudería, se asignan pilotos al azar con una serie de características y a partir de ahí la carrera. Hay siete variantes de coches y toda una serie de habilidades para los pilotos. Jugar una carrera resulta bastante divertido. En nuestra opinión puede llegar a ser tan "picante" como jugar un *Maquiavelli*, la gente se suele picar muchísimo. Y si lo juegas en campaña, que serían las 16 carreras de un campeonato del mundo, todavía engancha mucho más.

L.- ¿Hasta qué punto está previsto que sea un juego deportivo de carreras y no se convierta en un circo romano?

RG.- Hay penalizaciones. En ciertas curvas hacer una frenada muy salvaje o apurada te dan un porcentaje de descalificación, o de pérdida de puestos. En general, el juego intenta ser muy serio. Si los jugadores van un poco de bordes, si salen doce llegan tres. Normalmente, cuando la gente empieza, que va más loca, no suelen llegar al final más de cuatro o cinco. Cuando la gente va cogiendo experiencia ya es más realista y la gente se piensa más las maniobras.

L.- ¿Hay algún tipo de árbitro para decidir las descalificaciones?

RG.- No, son tablas. Por ejemplo, en un adelantamiento en curvas con un +2 de peligrosidad hay un 15 % de posibilidades de descalificación por parte de los supuestos comisarios de carrera. Tiras el dado y si te sale, quedas fuera de carrera.

Se castigan las maniobras que pueden fastidiar más a los demás con un más elevado porcentaje de descalificación.

L.- ¿Y la maqueta que habéis traído para jugar?

RG.- Hemos traido una versión más grande para demostración. Los tableros vienen a ser de un metro o metro veinte por sesenta centímetros. Tenemos todos los circuitos diseñados, treinta o treintaicinco, pero aquí hemos traído el de Montmeló por razones obvias.

L.- Y ya para acabar ¿qué te han parecido las jornadas, como punto de venta?

RG.- Muy bien, han estado muy bien. La verdad, yo pensaba que tendrían menos éxito. Pensaba que serían más para la gente de aquí y en cambio he visto mucha gente de fuera de Barcelona, de Zaragoza, de Madrid, del norte ... muy bien en general. La organización también muy bien, a pesar de este extremo calor ¡parece que estemos en el Sahara!

Farsa's Wagon

Realizando un mural que se enriquecía día a día con nuevas pintadas, proclamando sorteos nocturnos de premios inexistentes (¿o había premios?) en la madrugada del viernes, haciendo que un tropel de jugadores se encasquetaran unas narices de cartón piedra para un inevitable rol en vivo, organizando torneos de *Fanhunter* y demostraciones de su épica *Battle for Monjuich*, no hay duda que la gente de *Farsa's Wagon* resultaron ser, una vez más, los más ruidosos de la fiesta. Xavi Garriga, una vez acabó con el último de mis cigarros, se dignó a darnos su valoración de los *Dias de Joc*.

Xavi Garriga.- Me habrás de hacer preguntas concretas, porque no soporto las de siempre.

LIDER.- Muy bien. ¿Cuál es tu valoración de las jornadas *Dia de Joc*?

XG.- ¡Lo hizo! No sabes cuanto me alegra que me hagas esta pregunta. No me la habían hecho nunca. En fin, creo que las jornadas han ido muy bien, más animadas de lo que en un principio habíamos previsto. Mucha gente, muchos clubs, bastantes empresas, muchas actividades ... Lo único a lamentar es que quizá no ha habido una buena información sobre las muchas cosas que se han hecho. La mayoría de la gente no sabíamos lo que hacían los demás. Y esto hablando de los stands, que con los clubs era aun peor. He echado a faltar algún plafón central donde se detallaran claramente las actividades del día. La gente que entraba lo hubiera agradecido, alguno puede haberse sentido perdido.

L.- ¿Os habéis centrado en los campeonatos o teníais previsto también realizar partidas de iniciación para quien quisiera conocer vuestro juego?

XG.- Nosotros veníamos a preparar el campeonato, pero cuando gente nos ha pedido que querían hacer su primera partida les hemos hecho jugar con mucho gusto: ¡Pasen, pasen!. Cada día ha habido partidas con gente que no había probado el juego antes, partidas *adhoc*.

L.- Háblanos de todas esas narices circulando en el rol en vivo.

XG.- Para nosotros, que somos una empresa pequeña, venir aquí ha resultado un esfuerzo. Nos propusimos que ya que veníamos, la íbamos a liar al máximo para que en todo momento se estuviera haciendo algo. Nos dimos cuenta que para el domingo por la tarde no teníamos nada, por lo que, como no, decidimos montar un rol en vivo. Adaptamos un reglamento que ya teníamos de otras veces y hemos tenido a sesenta tíos por aquí dando vueltas con narices postizas de plástico. Yo personalmente quiero dejar claro que esto fue idea de Chema. Yo creía que la nariz nos la tirarían por la cabeza, pero no, todos la han llevado todo el rato. He flipado bastante.

L.- ¿Algún último comentario?

XG.- Hombre si, comentar que nos ha gustado mucho estar, como vosotros, tan bien situados, flanqueando al bar. ha habido un buen servicio, con precios bastante asequibles. En general, todo bastante bien.

Hijos y televisores

***De** nuevo el archivero les saluda desde estas páginas, aunque esta vez no es porque Alejo se haya perdido en una dimensión extraña. No, sencillamente nuestro bibliotecario se ha adentrado en los misterios y terrores de la paternidad. Cuenten con que muy pronto volverá a escribir su columna; a poco que el vástago llore por las noches va a tener mucho, mucho tiempo libre...*

Lluís Salvador

El Clan de los Parricidas y otras historias macabras Ambrose Bierce.
Ed. Valdemar, col. El Club Diógenes, nº 2.
Madrid, 1994; 950 pta.

"En junio de 1872, una mañana temprano, asesiné a mi padre, acto que me produjo una tremenda impresión."

Así empieza uno de los relatos ("Una conflagración imperfecta") que conforman la primera parte de este libro, la estrictamente denominada Clan de los Parricidas.

Aún sabiendo que el hilo conductor es en todos estos primeros relatos es el mismo, el del parricida, el oficio y buen humor de Bierce resuelve todas las situaciones con elegancia, estilo y, porqué no decirlo, maestría argumental.Pero no son sólo estas narraciones de aniquiladores genealógicos los que nos conllevan a admirar a Bierce. ¿Hay alguien que pueda presumir, salvo los grandes entre grandes, de haber escrito un relato como "Un Naufragio Psicológico"? Es realmente una obra maestra de planteamiento y conclusión, y estoy seguro que un narrador tan moderno como Julio Cortázar la hubiese admirado como yo lo hago por su economía de medios, concisión de palabras y efectividad total.

O el ejemplo lovecraftiano de "El Engendro Maldito", cuya primera parte lleva por humorístico y cínico título " No siempre se come lo que está sobre la mesa", un relato pleno de ambigüedad, repleto de resonancias que el buen HPL (recordemos, padre del horror moderno) consideró como antecedente seminal de sus mitos de Cthulhu o, como él lo denominaba, sus "yogsothotherías".

O la ingenuidad de los cuentos de "La elocuencia de los Fantasmas" y las increíbles cumbres de "La Muerte de Halpin Frayser" o "El Reino de lo Irreal".

Hay que leer a Bierce. Porque, por mucho que nos pese, arcaico él y toda su técnica, fue algo diferente en su siglo, porque contribuyó a crear nuestro horror y porque ojalá surgiera algún Bierce que nos alegrara (o amargara, a su manera) la vida y un género de terror que parece, cada día más, condenado a una sucesión de sangre y tripas vertidos (¿vomitados?) ante el lector.

Incordie a Jack Barron.
(Bug Jack Barron). Norman Spinrad.
Ed. Acervo; Barcelona, 1.975 pta.

Ahora que los *reality shows* parecen estar de malsana moda, que la televisión es más basura que nunca, que el país parece una reserva india de corruptelas, malos políticos y desmontaje de ideologías, me he encontrado releyendo un libro de culto entre los cienciaficcioneros de los años setenta y ochenta.

En efecto, "Incordie..." es un libro curiosamente premonitorio –y admonitorio– acerca de lo que parece estar pasando en Europa al respecto del poder del dinero y de la integridad de valores del individuo. Parece que en una democracia más consolidada que la nuestra, como la estadounidense, la experiencia al respecto es más amplia.

El Título: Tendría que ser "Joda a Jack Barron" (la época de la edición española no era precisamente una cúspide de libertad). Una retraducción del libro se agradecería, ya que al fin y al cabo hubo fragmentos que se censuraron en nuestro país (aunque en nuestra casa se cocían a calderadas, en el extranjero también cocían sus habas. Una gran cadena de distribución inglesa se negó a poner la novela a la venta). Pero, en fin, incluso así, el título es el de un famoso programa de televisión, cuyo supuesto es tan claro como su eslógan: "¿Incordiado?... Entonces incordie a Jack Barron".

Es muy simple: si a alguien le molesta algo, si se siente incordiado por un personaje, una situación o un hecho, llama al programa, transmite sus inquietudes y entonces el susodicho Jack se siente lo suficientemente incordiado como para llamar a quien sea para que se explique o (lo más frecuente) para amargarle la vida.

El Personaje: Jack Barron (100 millones de audiencia según el último sondeo) es el típico contestatario de los años sesenta que se reconvirtió al poder del dinero. No es que haya renunciado a sus ideales básicos, sino que sencillamente tiene que contemporizar con todo lo que antes había odiado para ganarse un limpio y honrado dólar.

Y no se crean que cualquiera puede llamar al programa de Jack. Todos sabemos cómo funcionan los medios de comunicación. Las llamadas se filtran, aquí, en Washington y en Lima.

El Arma: Un programa que mueve a 100 millones de personas.

El Malo: Un millonario medio loco que prácticamente tiene comprada la elección de un presidente acorde con sus planes. Sencillamente quiere recabar la ayuda de Jack Barron para rematar el asunto.

El Precio: La inmortalidad. Así, como suena. Aunque Jack Barron puede tener un precio (¿y quién se negaría a ese?), es también un buen negociante, y exige además tener a su amor perdido y reencontrado junto a él (Todos los que conocemos a Norman Spinrad sabemos que es un sentimental romántico, gracias a Dios).

Bien, el tema, la trama está servida. Desarróllenla en su imaginación como quieran, aunque mi mejor recomendación es que lean "Incordie a Jack Barron".



Tiendas

28028 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Fundadores, 18 Tel. 91.356 01 05
28016 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Bolivia, 1 Tel. 91.457 19 41
28006 **MADRID** • EXCALIBUR - Princ. de Vergara, 22 Tel. 91.562 60 73
28015 **MADRID** • GENERACIÓN X - Galileo, 14 Tel. 91.447 07 46

08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Provença, 85 Tel. 93.439 58 53
08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Numancia, 112 Tel. 93.222 25 70
08600 **BERGA** • EL TINTER - Pl. Sant Ramon, 1 Tel. 93.822 21 86
08400 **GRANOLLERS** • FANTÀSTIC Granollers
Barcelona, 31 Tel. 93.879 61 80
08750 **MOLINS DE REI** • JOCS I FANTASIA
Jacint Verdaguer, 90 Tel. 93.680 11 13
08206 **SABADELL** • EL ALEPH - Abad Escarrer, 13 Tel. 93.717 81 09
08922 **SANTA COLOMA DE GRAMANET** • ROLEGAME
Sant Joaquim, 101 Tel. 93.466 11 32
08221 **TERRASSA** • CARRERAS JOCS - R. d'Egara, 140 Tel. 93.788 15 54

48990 **ALGORTA** •GUINEA HOBBIES
Avda. Basagoiti, 64 Tel. 94.460 16 45
03003 **ALICANTE** • ATENEO - Portugal, 36 Tel. 96.592 30 40
03004 **ALICANTE** • SOLDADO DE PLOMO
Maestro Barbieri, 8 Tel. 96.520 46 91
10002 **CÁCERES** • EL TINTERO ROL - Federico Ballell, 3 Tel. 972.24 93 40
30201 **CARTAGENA** • STUKA - Ronda, 12 Tel. 968.50 70 72
13002 **CIUDAD REAL** • CAOS - Elisa Cendreros, 4 Tel. 926.22 59 71
17002 **GIRONA** • SANT JORDI - Lorenzana, 44 Tel. 972.21 43 15
17005 **GIRONA** • ZEPPELIN - Santa Eugènia, 1 Tel. 972.20 82 65
30008 **MURCIA** • SOLDADO DE PLOMO
Escultor Roque López, 4 Tel. 968.23 34 28
07002 **PALMA DE MALLORCA** • KENIA
Avda. Alejandro Rosselló, 9 Tel. 971.72 59 78
46004 **VALENCIA** • LUDÓMANOS - Castellón, 13 Tel. 96.341 52 64
50005 **ZARAGOZA** • LUDO Z
Avda. Goya, 72 (Pje. Comercial) Tel. 976 23 69 84

Latinoamérica

76010 **MÉXICO-QUERETARO** • JUEGO GAMES
Francisco Peñuñuri # 113-B - Col. Las Campanas Tel./Fax 42.16 88 73

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

25 tiendas

JUEGOS Y FIGURAS

- **WARGAMES**
- **ESTRATEGIA**
- **ROL**

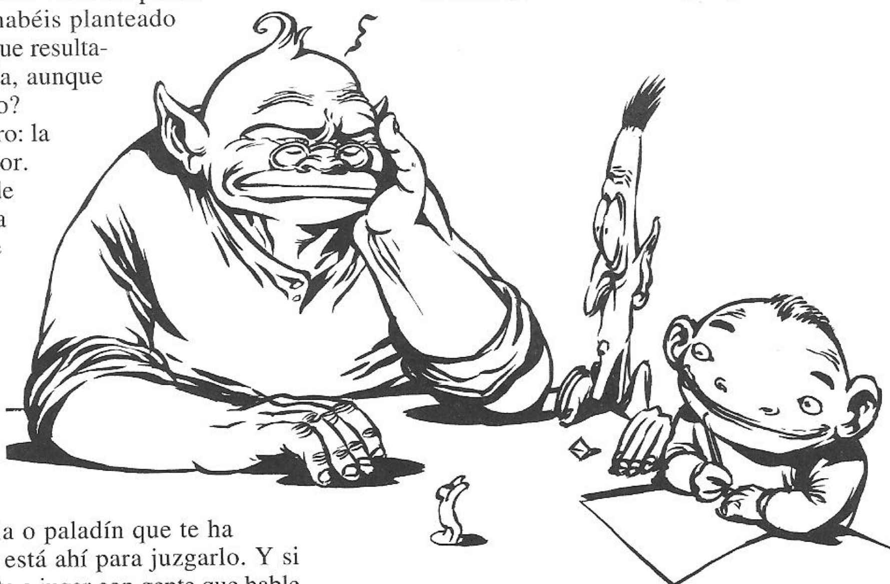


Cambio de pareja

Dos de las reflexiones recogidas a raiz de los recientemente celebrados Dias de Joc me han inspirado para mi perorata de hoy. Arturo "Mortadelo" Sola, me hizo ver que muchos de los jugadores desembarcaban en las jornadas para seguir jugando en su grupito de siempre. Paco Pepe "Dragón" Campos en su inspirada última última tirada, valga la redundancia, predica también, entre otras cosas, sobre el mal del hermetismo. Ataquemos de una vez por todas este vicio, mal que os pese, fruto de la timidez y la vergüenza.

"Ya sé, ya sé, os habéis esforzado bastante. Pero al final siempre es lo mismo: los personajes de Carlos son locos, los de Edu son chulos, los de Marta no están y los de Esteban ... están muertos". Jugar con los amigos de toda la vida es realmente divertido. De hecho, en la mayoría de los casos hemos descubierto el juego de rol con ellos, y hemos sufrido en nuestras carnes los éxitos más apoteósicos, las más ridículas pifias y los flagelos de los másters más injustos y despiadados en largas y épicas campañas. Además, incluso puede que el jugar la partida del miércoles por la noche signifique el punto de encuentro con una gente de la que la vida ya te ha ido separando (por haber dejado el instituto, por estar secuestrado por la novia o porque, tras agotar todos los recursos, ya te has visto irremediablemente empujado hacia el duro mundo del trabajo). Pero no cabe duda que, aunque interpretar el rol de tu personaje es reto, ley y objetivo máximo, tras esa hoja de papel repleta de porcentajes se ocultan unos individuos a los que les conoces hasta los pliegues de los calzoncillos, y en la mayoría de los casos, sobre todo tú, avispado DJ, sabes cómo van a reaccionar al dedillo. No voy a decir que esto sea malo. A mi, personalmente, me reconforta saber que, si hay pelea, voy a tenerle "a él" cubriéndome las espaldas (aunque sea con su estilográfica, que últimamente le da por los abogados). Lo sé casi con la misma certeza que tengo de que la bulla la habrá provocado "el otro". Pero ¿os habéis planteado alguna vez lo refrescante que resultaría no estar seguro de nada, aunque sólo fuera de vez en cuando?

Vamos por pasos. Primero: la perspectiva del jugador. Sentarte en una mesa donde nadie se conoce multiplica tus posibilidades de meterte en la piel de tu personaje. No hay más guiños, no hay más claves. El ejemplo típico son los torneos, pero sirve cualquier partida abierta en unas jornadas. Suéltate el pelo. Nadie espera nada de tí; es el momento de ser el canalla o paladín que te ha encomendado el DJ, y él está ahí para juzgarlo. Y si quieres rizar el rizo, atrévete a jugar con gente que hable otro idioma. En mi única experiencia de este estilo, el jugador acabó solicitando al máster que le cambiase el rasgo de impotente por el de sordo ... total, ya que no se enteraba de la mitad ¡al menos iba a aprovechar su alta apariencia! Inmersión total garantizada.



Segundo: la del DJ. Se plantean dos opciones: frente a un grupo de novatos o frente a curtidos veteranos. Arbitrar frente a un grupo inexperto es, sencillamente, una delicia. Por un lado, te acrecentarán algo el ego (¡es "el Máster"!, ¡loor a su figura!), lo que no está nada mal de vez en cuando, sobre todo porque tus energúmenos habituales ya no te pagan ni las cervezas. Por otro tienes en tus manos la oportunidad de hacer que cuatro o cinco almas inocentes queden prendadas de tu afición favorita: ¡no la desaproveches! Además, es la plataforma ideal para que esos jugadores veteranos que nunca han osado ponerse al otro lado de la pantalla den el salto definitivo ("con los de siempre no me atrevería, que seguro me refriegan las reglas por la cara a la más mínima"). La otra opción, la de ponerte ante un grupo de fieras con más muescas en los dados que pelos en la cabeza, no exige más comentario: es un reto, y a tí, de sobras lo sabemos, te va la marcha. A por ellos.

En fin, criaturitas, aprovechad las jornadas para jugar ... con los demás. Que el miércoles que viene ya sabemos que hay partida. Y la seguirá habiendo, no lo dudes, mientras el cuerpo aguante. ●



Los Secretos del Diablo

***F**ieles a nuestra costumbre, empieza aquí el espacio que dedicamos en nuestra revista a intentar aclarar vuestras dudas sobre alguno de esos juegos que tanto os gustan. En esta ocasión le toca el turno a Aquelarre, y también como de costumbre, es su mismo autor el que responde a vuestras consultas.*

por Ricard Ibáñez, un eremita cuerdo en un mundo enloquecido

Tras la resaca de los *Días de JOC* (juego), vuelta a la normalidad, vuelta a vuestras dudas y vuelta a mis pobres esfuerzos por esclarecéroslas.

¿Hay manera de esquivar o parar un proyectil a pesar de lo que pone en las reglas?

Parar un proyectil con una espada o con la mano puede quedar muy oriental y muy ninja, pero muy poco demoníaco-medieval. Rizando el rizo, puedes usar tu sentido común: si especificas que te cubres la cabeza con tu escudo y la flecha da en dicha localización, es difícil que te atraviese la garganta. Del mismo modo, arrojarse al suelo tras un buen muro de piedra, una roca gorda o un compañero despistado también puede ser una buena forma de evitar flechazos.

¿Qué armas desaparecen en el Renacimiento, caso que desaparezca alguna?

En un principio no desaparece ninguna, aunque algunas se estilizan, y ciertas armaduras quedan obsoletas. Consulta las págs. 9 y 10 de *Rinascita* para más información.

¿Sería posible incluir nuevas armas como el mangual, látigo, la "Claymor" (espada bastarda) y las reglas específicas para su uso?

¡Hombre! Todo es posible. Otra cosa es que sea probable, o deseable. El Mangual y la Claymor son medievales, pero poco o nada usados en la Edad Media hispana. Si tocamos otros países... ya hablaríamos. Respecto al látigo, aparece como arma en *Dracs*, concretamente en la 4ª parte de la campaña *Despertaferro*. Allí los Pj tienen que discutir amigablemente con un comitre con ciertas malas pulgas... y no os digo más, por si no la habéis jugado todavía.

¿El hechizo de Arma Invencible sirve contra armaduras mágicas y protecciones naturales (piel gruesa)?

Si, a no ser que la victima lleve consigo un talismán de Amuleto (ver *Rerum Demoni*, pág. 27), en cuyo caso puede tirar por RR o Prot. Mágica, y de pasarla, ignorar los efectos del hechizo (es decir, ignorar el ignorar armadura)

¿Se puede luchar a caballo con armas de tipo 3?

Rotundamente NO. Las armas de tipo 3 son de dos manos (Espadas, Mazas, Hachas). Usadas desde un caballo desequilibrarían al jinete y lo harían caer.

¿Se puede apuntar con arcos, ballestas y armas arrojadizas a una localización determinada?

No está previsto en las reglas, pero el DJ siempre puede dar un malus extra a la tirada si se desea dar a una localización específica. Para determinar dicho malus puede usar la tabla de Dificultad de la pág. 22 del Manual.

¿Qué hechizos necesitan componentes mágicos a la fuerza aunque los lancen criaturas del mundo irracional?

Ninguno. Los componentes mágicos son un medio, una vía con el que el hombre (criatura Racional) puede interaccionar con el Mundo Irracional. Las criaturas que ya están en dicho mundo no lo necesitan.

¿Pueden existir vampiros en Aquelarre o durante el Renacimiento?

En *Dracs* aparece un ser muy parecido al Vampiro clásico llamado Upiro. Consulta los apéndices de dicho suplemento. Por otro lado, otro ser que se parece mucho al vampiro es el Brucolaco (*Rerum Demoni*, pág. 17)

¿Se pueden ahuyentar a los demonios y criaturas mostrándoles objetos sagrados (cruces, estrella de David)?

Puede ocurrir, si se tiene Fe. O lo que es lo mismo, si se dirige una fervorosa plegaria a Dios y a los ángeles, es realmente necesario, el Pj se lo merece y el Dj está de buenas. Consultar pág. 42 del manual.

¿Cómo se puede reconocer la verdadera profesión de alguien? Por ejemplo: Un Pj de origen plebeyo quiere hacerse pasar por de origen noble. Se viste con las ropas adecuadas y luego se pasea por la ciudad de Zamora, donde nadie lo conoce porque nunca ha estado por allí. ¿Cómo pueden saber las autoridades que ese forastero no es lo que parece?

Te recuerdo que la competencia de Disfrazarse no va por Habilidad sino por Comunicación. No se trata tanto de vestir adecuadamente sino de hacerse pasar por quien no es. Un plebeyo no hablará con el mismo argot que un noble, simplemente porque se habrá educado en un ambiente muy diferente, y se le verá actuar forzadamente en determinadas situaciones en las que un noble se comportaría como pez en el agua.

... Y por hoy ya está bien. Un abrazo muy fuerte a Manuel Romero (te has pasado con tus preguntas ¿tantas dudas tienes?, Sergio Mira Cabrera (tus reglas sobre el sexo son interesantes y divertidas. Cuando haya un hueco las publicaremos), Antón de "Os Esperpentos" (gracias por la Hoja de PJ en gallego. Me hizo mucha "ilu"), Juan Francisco Girón (¡estaremos en contacto!) y para Angel Muñoz, un buen tirón de orejas. El ya sabe por qué.

SILENCIO SE JUEGA

Cruzada Estelar

El Último Encuentro

El juego del que ahora os hablamos no es ninguna novedad, ya que lleva varios años en el mercado español, y otros tantos en el americano e inglés. De todas formas esta vuestra revista todavía no le había dedicado atención, a pesar de ser un juego muy acorde con los temas que tratamos habitualmente. Así que, para muestra un botón, aquí tenéis este informe.

por Francisco Franco Garea

En 1990, *MB* lanzó al mercado *Cruzada Estelar*, un juego en la línea de su anterior éxito *Heroquest*, pero que en vez de ser medieval-fantástico estaba ambientado en un futuro lejano. Desarrollado en colaboración con *Games Workshop*, y situado en el universo de *Warhammer 40.000*, al poco de aparecer se confirmó como uno de los juegos de tablero de más éxito entre los jóvenes jugadores (y no tan jóvenes). Si eres un lector habitual de LIDER y sueles mirarte el ranking de juegos, comprobarás que *Cruzada Estelar* casi siempre ha estado situado en las primeras posiciones.

Ambientación

En la época en que se sitúa *Cruzada Estelar* hace más de 25 milenios que se pueden hacer viajes interestelares. Estos fueron posibles gracias al descubrimiento del *bucle del espacio*, un universo paralelo en donde las naves estelares pueden viajar cientos de miles de años luz en unas pocas horas (por si no ha quedado bastante claro, es el hiperespacio). Pero esta facilidad para acortar distancias tiene su correspondiente contrapartida. Muchas naves han desaparecido sin razón aparente mientras viajaban por el bucle, para reaparecer siglos después a millones de años luz de su destino original. Tras permanecer tanto tiempo en el hiperespacio, estas naves son invadidas por los sicarios de Caos. Los alienígenas surgidos del bucle declararon la guerra a la humanidad y ésta se prolongó durante más de cinco mil años. Pero, como siempre sucede, apareció un salvador; el Emperador del Espacio Humano, un hábil diplomático que fusionó la sociedad humana y formó el Imperio. Para luchar contra las fuerzas de Caos creó a los Legionarios Astartes o Marines Espaciales; los mejores guerreros de la historia, pero, al mismo tiempo, los más crueles y despiadados. Sus funciones son muy amplias, pero en *Cruzada Estelar* se representa tan sólo una de ellas: el asalto a los cascos del espacio, las naves espaciales perdidas en el bucle e invadidas por alienígenas.

Material de juego

Cruzada Estelar viene presentado en una voluminosa caja de cartón, dentro de la cual aparece el siguiente material: 50 miniaturas de plástico diseñadas por *Citadel* (3 comandantes legionarios, 12 legionarios astartes, 8 orks, 14 gretchin, 3 robagenes, 1 comandante de caos, 4 legionarios de caos, 4 androides y 1 dreadnought), 12 insignias de rango, un manual de misiones y otro de reglas, 2 símbolos de objetivo, 6 insignias de honor, un panel de control alien (es donde se indican las características de los alienígenas), 6 dados especiales, 3 cartas de





referencia para legionarios (se indican las características de las armas, los factores de movimiento y el valor de armadura), 3 plataformas de abordaje, 24 puertas, 3 scanners (en él se controlan los puntos de vida del sargento de los marines, los puntos conseguidos y las armas equipadas con teleobjetivos), 32 blips, 32 símbolos de refuerzos, 4 marcas de caos, 27 cartas de sucesos alien, 24 cartas de equipo, 12 cartas de ordenes y 4 tableros cuadrados que forman otro mayor de 60 x 60 cm. La calidad de todo el material es la común en los juegos de *MB*, es decir, inmejorable. La única pega que se podría poner es la traducción y redacción de los manuales. La traducción de los nombres ingleses en ocasiones no ha sido muy afortunada (Genestealer por Robagenes), y además las reglas tienen algunas ambigüedades que pueden confundir a la hora de jugar.

Preparativos

Antes de empezar una partida de *Cruzada Estelar* es necesario realizar unos cuantos preparativos. El primero y más importante es determinar qué papel realizará cada jugador de los dos disponibles: alien y legionario. El jugador alien es el encargado de arbitrar la partida, pero no se limita únicamente a dirigirla, también intentará por todos los medios (siempre y cuando sean legales) ganar la partida, a costa de exterminar los marines de los otros jugadores. Los jugadores legionarios pueden ser de uno a tres, cada uno llevará una escuadra de las legiones astartes formada por cuatro marines y un sargento. Su objetivo en el juego, además de exterminar cuantos más alienígenas puedan, es llevar a cabo diversas misiones (conocidas como objetivo primario y secundario) y volver a su punto de entrada al tablero con, como mínimo, el sargento vivo.

Una vez cada jugador a decidido en qué bando jugará, deberá seguir con los preparativos. El jugador alien elegirá el escenario y preparará el tablero correspondiente, así como las fuerzas de alienígenas de las que dispone. También informará a los jugadores legionarios de su cometido en la partida. Estos deberán elegir las armas que portará su escuadra, el equipo y las ordenes. Las armas elegidas (que van por separado y están hechas de plástico) se montarán en las figuras, ya que éstas disponen de lugares para encajarlas.

Cartas

Como suele ser común en este tipo de juegos, *Cruzada Estelar* viene acompañado de un mazo de cartas, de las cuales hay tres tipos: sucesos alien, equipo y órdenes.

Las cartas de sucesos alien tienen dos utilidades durante el juego. Al principio de cada uno de sus turnos, el jugador alien cogerá una carta del mazo, y aplicará inmediatamente lo que en ella se diga; pueden ser sucesos favorables a él o a los jugadores legionarios. La segunda utilidad sirve para delimitar la duración de las partidas. Si la última carta de sucesos alien es levantada, la partida terminará automáticamente, y los jugadores legionarios dispondrán de un turno más para salvar tantos marines como puedan. Cualquier legionario que permanezca a bordo de la nave será considerado como una baja.

Las cartas de equipo y de órdenes son de utilización exclusiva por parte de los jugadores legionarios. Cada escuadra de marines tiene un conjunto de ocho cartas de equipo, en las que hay descritos diversos materiales, desde teleobjetivos a campos de fuerza. Cada jugador puede coger cuatro de estas ocho cartas.

Las cartas de órdenes son cuatro y tan sólo una puede ser elegida. Estas cartas, jugadas al principio del turno, permiten mover dos veces y disparar o viceversa, y diversas combinaciones más.

Desarrollo de los turnos

Una vez se han realizado todos los preparativos se empezará a jugar. El primer jugador en empezar es el situado a la izquierda del jugador alien, después el juego continúa en sentido horario. En su turno los jugadores legionarios pueden mover y/o hacer disparar a todas sus figuras. Cada miniatura tan sólo puede mover una cantidad limitada por sus puntos de movimiento y disparar una sola vez, a no ser que el jugador emplee una carta de órdenes. El jugador alien al inicio de su turno cogerá una carta de sucesos alien. Con respecto a sus figuras pueden hacer lo mismo que las de los jugadores legionarios.

El tablero de juego tiene impresa una retícula cuadrada, que es utilizada para controlar el movimiento. Cada tipo de figura tiene unos puntos de movimiento que representan su movilidad. Cada cuadro recorrido en línea recta, en diagonal, adelante, atrás o los lados, cuenta como un punto gastado. El encaramiento y el giro de las figuras no requieren de gasto de puntos, ya que se supone que éstas pueden maniobrar libremente dentro de su posición.

Para resolver los combates se utilizan unos dados especiales de seis caras de los que hay dos tipos: dados blancos o de armas ligeras (que tienen cuatro ceros, uno y un dos) y dados rojos o de armas pesadas (que tienen tres ceros, un uno, un dos y un tres). En el combate a distancia cada arma tiene unas reglas especiales y una combinación de los dos tipos de dados. Para impactar se tiran los dados y se compara su resultado con el valor de armadura de la figura elegida como blanco. Si el resultado es mayor, ésta pierde un punto de vida por cada punto de daño por encima. Como normalmente tan sólo tienen un punto de vida, un único impacto las manda a mejor vida.

Cada alienígena está representado por un blip, en el que se incluye su silueta y el valor en puntos del mismo. Cada vez que un marine penetre en un tablero en donde no ha entrado ningún otro antes, se supone que realiza una inspección con un scanner. El jugador alien puede poner cuantos blips quiera y donde desee, siempre y cuando no queden dentro de la línea de visión de la figura. Cuando una miniatura ve a un blip,

COMBATE CUERPO A CUERPO

En el sistema de combate original, cada atacante tira sus dados de combate. El que obtenga la tirada mayor, le resta la del contrario. El resultado son los puntos de vida que pierde el oponente. Si se juega utilizando este sistema, se comprobará que el combate cuerpo a cuerpo es todavía más mortífero que el combate a distancia, ya que no tiene en cuenta el valor de armadura de los combatientes. Para evitar esto, propongo este nuevo sistema:

A la tirada mayor se resta la menor. El resultado se compara con el valor de armadura del combatiente que obtuvo la tirada menor; éste perderá un punto de vida por cada punto por encima. Así se controla mejor la mortalidad del combate cuerpo a cuerpo y hacemos que el valor de armadura sirva de algo.

Y ya que hablamos tanto de la armadura, en ningún lugar de las reglas dice cuál es el valor que se aplicará a los marines. Si os fijáis en las cartas de ayuda que tiene cada jugador legionario, hay un lugar que dice: "*Armamento*: Todos los legionarios y comandantes están dotados de *armamento* con valor de 2" Debería decir *armadura* en lugar de *armamento*.

éste se sustituye por el alienígena representado. También hay otro juego de fichas idéntico a los blips, pero con otro reverso. Son los refuerzos, que pueden ser utilizados por el jugador alien al final de su turno. Entran en el tablero por las casillas marcadas en el escenario, y cumplen todas las demás reglas aplicables a los blips.

Cualquiera de los jugadores puede ganar. Para ello hay que acumular el mayor número posible de puntos. Los marines suman puntos masacrando alienígenas, pero los pierden si muere algún miembro de su escuadra. También los ganan si consiguen realizar alguno de los objetivos de la misión. El jugador alien acumula puntos exterminando inocentes legionarios. También acumula los puntos de objetivos, si los jugadores son tan ineptos como para no hacer ninguno de ellos.

Suplementos

Hasta la fecha han aparecido en el mercado dos suplementos para *Cruzada Estelar*: *Eldar Attack* y *Objetivo: Dreadnought*.

En *Eldar Attack* nos presentan a los Eldar, otra raza del mundo de *Warhammer 40.000*, que vienen a ser los "Elfos del futuro" Este suplemento proporciona el siguiente material adicional: un libreto de reglas, 10 nuevas miniaturas *Citadel*, 16 armas eldar, 12 cartas de equipo, 10 cartas de habilidades y equipo extra, 4 cartas de ordenes, 22 nuevas cartas de sucesos alien, una hoja troquelada (que incluye más blips, una carta de referencia y algunas cosas más) y una sección de tablero de juego. En el libreto de reglas incluido se da una aproximación a los eldar y su historia, nuevas armas, reglas de poderes psíquicos, reglas de campaña y nuevos escenarios. En *Eldar Attack* el objetivo es enfrentar a los eldar contra el jugador alien, pero incluye un escenario en donde juegan los marines y los eldar, en contra del jugador alien. El segundo suplemento es *Objetivo: Dreadnought*. En él se proporciona el siguiente material: un libreto de reglas, 12 nuevas miniaturas *Citadel*, armas pesadas y superpesadas, 6 puertas, una nueva carta maestra de referencia, 2 secciones de pasillos, 2 paredes, un tablero de juego, 2 dados, 8 blips y 8 símbolos de refuerzo. En este suplemento la potencia de fuego de los legionarios se ve fuertemente aumentada, debido a que todos los escenarios son enfrentamientos contra dreadnoughts, el alienígena más peligroso de cuantos se puedan encontrar en un casco espacial.



En el número 134 de la revista inglesa *White Dwarf*, se publicó una ayuda de juego para *Cruzada Estelar*. En ella se incluyen las características, reglas y armas de los marines con armadura terminator (son los que aparecieron en LIDER 30), los scouts (los protagonistas del juego *Advanced Space Crusade*) y las características de los tiranidas e híbridos genestealer, para el uso del jugador alien. También ofrece la posibilidad de llevar una escuadra de orcos utilizando las reglas de los marines.

Por otro lado, es normal que en la revista *White Dwarf* se publiquen más ayudas de juego, por lo que seguramente existirá alguna más, que en estos momentos no tengo controlada. De todas formas, la edición española de *White Dwarf* ya ha iniciado su andadura, así que estad atentos.

Advanced Space Crusade

Games Workshop desarrolló una versión avanzada de *Cruzada Estelar*. Este juego, llamado *Advanced Space Crusade*, plantea el enfrentamiento entre los scouts (algo así como unos marines ligeros, es decir, menor potencia de fuego y protección, pero mayor movilidad), y los tiranidas (otra de las razas de *Warhammer 40.000*). Las partidas se hacen a bordo de las naves orgánicas de éstos. El reglamento de *Advanced Space Crusade* tiene en cuenta más aspectos y situaciones que el de *Cruzada Estelar* y también es más complejo, aunque está desarrollado en base a los mismos criterios que el de la versión original. Además de los scouts y los tiranidas se incluyen más tipos de personajes, como los marines terminator, dreadnoughts, etc.

Conclusión

Cruzada Estelar es un juego con multitud de posibilidades, que gusta desde la primera partida y al que se le puede sacar mucho partido. Aunque a primera vista parece un juego en donde lo primordial es la potencia de fuego, es importante planear bien las acciones y movimientos; la estrategia no es un factor que se pueda dejar de lado. A pesar de lo simple de algunas de sus reglas (véase el movimiento), *Cruzada Estelar* permite un nivel de juego bastante alto.

Por otro lado es interesante conseguirlo ya que todo el material que incluye puede ser fácilmente adaptado a otros juegos desarrollados o editados por *Games Workshop*.

En definitiva, si lo que buscas es pasar un buen rato, *Cruzada Estelar* no te defraudará. Pero, si lo que quieres es una simulación exacta y milimetrada del asalto a una nave espacial, no juegues a *Cruzada Estelar*: podría ser un shock demasiado fuerte.

FICHA TÉCNICA

Título:	Cruzada Estelar.
Editorial:	MB.
Creado por:	Games Workshop.
Jugadores:	2 a 4.
Edad:	A partir de 10 años.

ALIENS™

SE ESTA GESTANDO ...

Enemigo a cola

La aparición de Aces Over Europa, de la serie Great War Planes de Dynamix, es sin duda una buena noticia para los aficionados a los simuladores de vuelo. Nosotros hemos aprovechado la ocasión para desmenuzarlo a fondo. Y aquí tienes los resultados.

por Alfonso Marco Cámara

Por fin está en nuestras manos, *Aces over Europe*, el nuevo simulador de combate aéreo de *Dynamix* de la serie *Great War Planes*. La guerra sobre Alemania desde Abril de 1944 hasta el cese de hostilidades.

Siguiendo la linea de sus predecesores, la presentación es impecable, elegante. La escena de combate es tan sugerente que lo único que podemos pensar es en cargar el juego y empezar a volar. Pero vayamos más despacio. Al examinar la caja aparecen las primeras diferencias con *Aces ot the Pacific*: recomendado un procesador 486, esperemos que nuestro 386dx 40 Mhz pueda sacarle el máximo partido. Como mínimo 2 MB de RAM, 600 K de memoria convencional y 1 MB de memoria expandida. Por supuesto es necesario el MS-DOS 5.0 ó superior. El joystick y la tarjeta de sonido son imprescindibles para vivir la esencia del juego.

Con estas exigencias podemos pensar que vamos a encontrarnos con el simulador de combate aéreo definitivo en lo que respecta a la Segunda Guerra Mundial, pero desgraciadamente no es así. Guste o no, la comparación con *Armas secretas de la Luftwaffe* y con *B-17 Fortaleza volante* es inevitable.

Yo establezco unos parámetros necesarios en un simulador de combate aéreo para poder determinar la calidad final del producto.Estos son:

1º Fidelidad en la recreación de las características de los aviones, de los comportamientos del avión propio y del resto de los aviones controlados por el ordenador durante el combate.

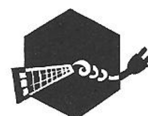
2º Calidad de los gráficos de los aviones, colorido y todos aquellos detalles que hacen que cuando manejes tu avión parezca realmente que estes en combate.

3º Calidad de los detalles del entorno, climatología, el terreno, mapas de vuelo.

4º Amenidad del juego. Aquellos detalles fuera de la simulación que puedan divertir y hacer que participes en el juego.

Aces over Europe es, sin duda, lo mejor en lo que respecta al primer punto. El vuelo de los aviones manejados por el ordenador es excelente y dificilísimo de prever, superándote muchísimas veces en las maniobras, incluso aunque tú lo estés haciendo realmente bien.

En cuanto al segundo punto, una de cal y otra de arena. Los gráficos de los aviones en *Aces over Europa* son, y lo digo con mayúsculas, IMPRESIONANTES. Los Mustang, Thunderbolt, Spit, Tempest, Bf 109, Fw 190,



etc, aparecen en pantalla a media y corta distancia con una gran finura de lineas, fidelidad en el detalle, insignias, letras de identificación, colores del timón, el morro, las bandas del fuselaje y las alas. Sólo hubiera faltado poder ver los ojos del enemigo. Si *Aces of the Pacific* era bueno, este nuevo juego es mejor. Pero si en lo anterior no existe comparación posible, la decepción nos embarga cuando entramos en el "cockpit". Nada a cambiado desde su predecesor. No puedo explicarme porque se conforman con un salpicadero tan pobre, porque no puedo parar el motor en vuelo para apagar un incendio, porque no hay control independiente de los motores en los bimotores. En este punto *Armas secretas de la Luftwaffe* supera al juego de *Dynamix* con creces.

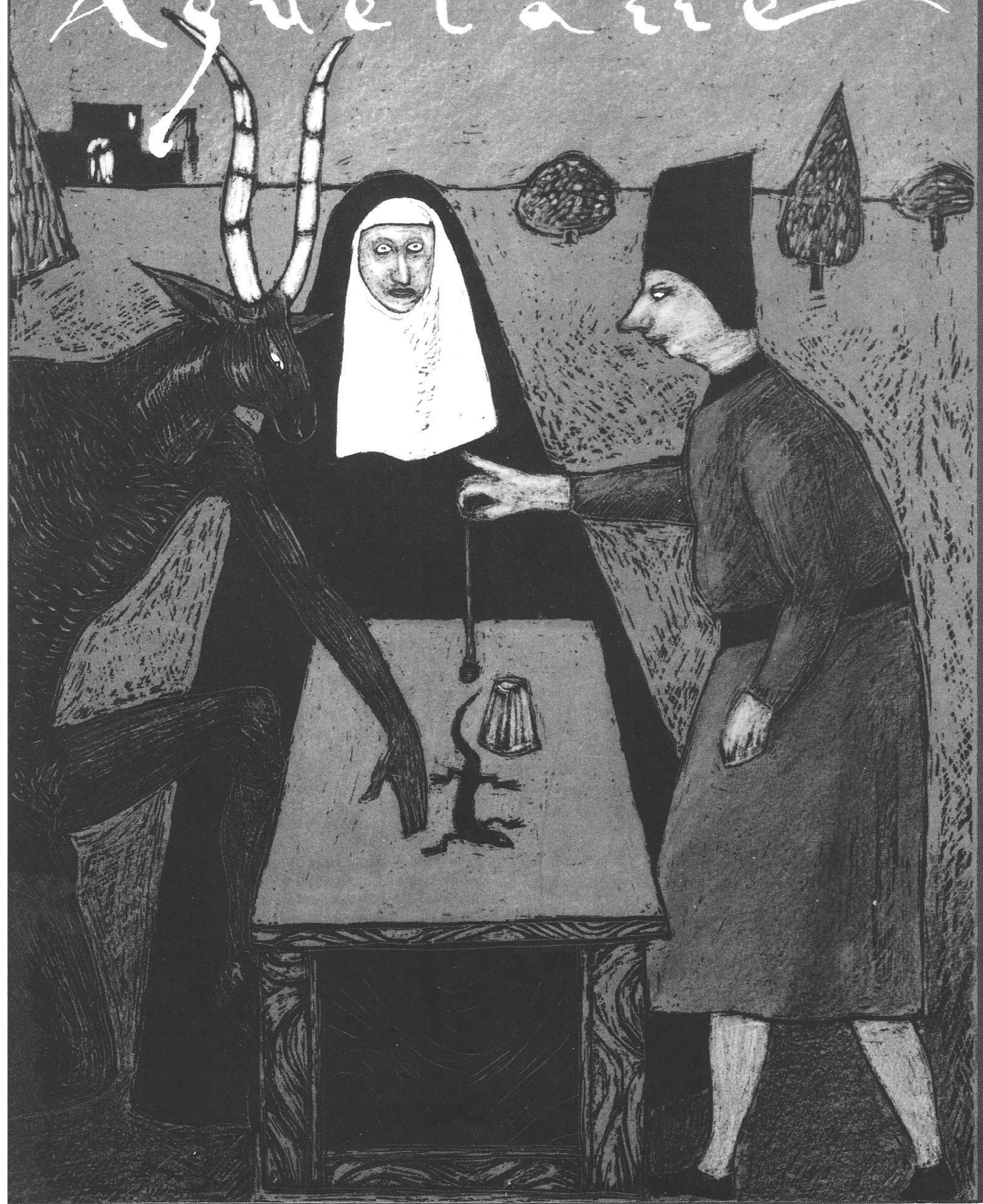
El tercer punto de nuevo es incompleto. Si en todo lo referente a climatología y detalles concretos del terreno *Aces* es lo mejor, nubes, Sol, noche, objetivos, locomotoras, tanques, vehículos, puentes, etc, como es posible que el mapa de Europa sea tan chapucero. Es como si no se hubieran querido preocupar de hacerlo mejor y esto es algo que no les hubiera costado ningún trabajo. Y aquí incluimos un fallo garrafal. Ni siquiera nos informan de la altura de las formaciones enemigas, cuando todos sabemos que en estas fechas de la guerra los radares de ambos bandos eran capaces de precisar las posiciones del enemigo con mucha exactitud. Si recordamos el maravilloso mapa de vuelo de *B-17 Fortaleza volante* llegamos a la conclusión de que el mapa de *Aces* no sirve para casi nada. Igualmente es decepcionante el escaso detalle del suelo visto desde el aire. ¿Tan difícil hubiera sido hacerlo igual que en *B-17*?.

Con respecto al cuarto punto todos los juegos son muy parecidos, cada uno con su particularidad. Quizá destaca la calidad de los detalles en *Aces*, pero en general los tres juegos tienen un nivel aceptable.

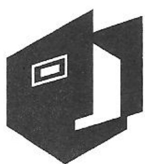
Finalmente solo queda por comentar un último detalle. El libro de instrucciones y comentarios históricos sigue siendo excelente aunque baja de calidad con respecto a *Aces of the Pacific*. Además, se deja entrever una falta de objetividad, actitud muy americana, en lo referente a los comentarios históricos, relatos de combates, etc. Parece que los americanos fueron los mejores en todo y los únicos que hicieron la guerra. Esta actitud se transmite a la puntuación y concepción de las misiones. Ser piloto de la Lutwaffe, tener éxito en las misiones y sobrevivir, es prácticamente imposible, hecho por otra parte muy ajustado a la realidad histórica. Volar en la RAF tampoco es un camino de rosas, y las puntuaciones son bajas. Pero si lo que te gusta es hacer puntos y promocionarte, apúntate a la USAAF, no es que sea más fácil, pero si que está mejor recompensado.

Aces over Europa, como simulador, es lo mejor en cuanto a la Segunda Guerra Mundial, pero resulta triste ver que teniendo la posibilidad de haber conseguido algo definitivo, las prisas o la despreocupación hayan dejado algunos detalles abandonados. ●

JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL



dossier



NOCHE DE SAN JUAN, FUEGO Y BRUJERÍA

ALEX. 94

La noche más larga

Era una noche mágica, era una noche de San Juan. Y él se apartó de la gente, hastiado de risas, y se refugió en el interior de su podrido corazón de solitario. Ella fue a buscarle, y le habló con esa magia especial que solamente tienen algunas mujeres en las noches mágicas de San Juan. Y él la miró con ojos nuevos, y supo que estaba enamorado...

por Ricard Ibáñez

La historia de arriba es absolutamente real, y es probable que alguno de los lectores se sonría al leerla, ya que le recuerde situaciones parecidas, oídas o vividas. Pues la noche de San Juan es la Noche Mágica por excelencia, noche de fiesta y diversión, de amor y de fuego, noche de magia y de misterio. Sus orígenes se pierden en el principio de los tiempos, y poco importan en realidad. Lo único importante es que esa noche, la más corta del año, huela a pólvora y a madera quemada, las hogueras ardan hasta el amanecer y resuenen en ella los ecos de las risas y los cánticos, para que se realice la vieja ceremonia, un año más.

La redacción de Líder ha preparado para vosotros este dossier con toda la magia y el cariño de que ha sido capaz. En él encontraréis un repaso de esta noche significativa a través de los tiempos (La noche mágica), una visión del mundo brujeril según los eruditos (Un fenómeno universal) y una contrarréplica por parte de los interesados (Las Brujas según las brujas). Complementan el dossier una ayuda para *La Llamada de Cthulhu* y un módulo para *Aquelarre*, así como en el apartado de la revista dedicado a módulos otros dos de *La Llamada de Cthulhu* y *Ragnarok*, todos ellos ambientados en la noche mágica. Los tres muy diferentes entre sí. Cómo diferente puede ser la noche de San Juan, según sean los ojos que la vean... Por cierto, la historia de abajo, como todas las buenas historias, también tiene su parte de verdad.

Era un amigo, un buen amigo mío. Me pidió insistentemente que le llevara a ese lugar de poder, que le echara las cartas encima de la piedra sagrada, que velara con él en la vigilia de San Juan. Atado por los viejos juramentos, no pude negarme. Aún tiene pesadillas.

La noche mágica

La noche de San Juan marca el inicio tradicional del verano. Pero detrás de la fiesta cristiana de San Juan el Bautista se esconden las tradiciones paganas que han estado celebrando el solsticio de verano desde el principio de los tiempos. Es una noche rica en tradiciones, donde lo desconocido se muestra en su máximo esplendor y las energías de la tierra, desatadas, hacen creíble casi cualquier cosa. Las posibilidades que esta situación ofrece no deberían pasarse por alto a la hora de ambientar todos aquellos juegos con elementos sobrenaturales, y muy especialmente aquellos que empleen componentes de la tradición popular.

por Mar Calpena

La fiesta de San Juan tenía en los primeros años del cristianismo una fecha variable, ya que la festividad se hacía coincidir con la celebración pagana del día más largo del año. El del solsticio de verano es sólo uno de los festivales ígnicos (o sea, del fuego) que han sobrevivido hasta la época actual; y es, con mucho, el de mayor alcance, ya que se encuentra extendido por toda Europa y el Norte de Africa.

Los festivales ígnicos europeos, que tienen unos orígenes y unos caracteres constantes, corresponden a las fiestas paganas de Beltane (la noche de Walpurgis), Litha (solsticio de verano), Samhain (Todos los Santos) y Yule (solsticio de invierno). Estos festivales tienen también un propósito único: evitar las enfermedades y promover la fertilidad de la tierra.

Teoría solar, teoría purificadora

Según Sir James Frazer, autor del ya clásico estudio sobre la magia y el folklore "La rama dorada" (que, por cierto, ¡aparece en todas las listas canónicas de tomos de los *Mitos de Cthulhu*!) dos son las teorías principales que explican esta creencia ancestral sobre el fuego.

Por una parte, se ha mantenido que los festivales obedecen a hechizos solares o ceremonias mágicas cuyo objeto era asegurar la provisión indispensable de luz solar para hombres, animales y plantas, encendiendo fuegos que imiten en la tierra el gran manantial de luz y calor del cielo. Esto es lo que suele llamarse "teoría solar" y corresponde a Wilhelm Mannhard.

De otro lado, Eduardo Westermack sostiene que los fuegos ceremoniales no se refieren necesariamente al sol, sino que su finalidad es simplemente purificatoria. Las hogueras estarían destinadas a quemar y destruir todas las influencias dañinas, estén éstas concebidas de forma individualizada (caso de las brujas) o como mera impregnación nociva del aire. Es esta la teoría purificatoria.

Frazer aboga por una solución intermedia, en la que el poder purificador del fuego es consecuencia directa de la luz solar. Con todo, esta es una solución poco satisfactoria, ya que ambas teorías tienen abundantes puntos que las sostienen por sí solas como para tener que buscar un híbrido.

La teoría solar, por ejemplo, argumenta que no puede ser una simple coincidencia que dos de los festivales ígnicos más destacados coincidan con los solsticios, es decir, con los dos puntos críticos del curso aparente del sol, cuando éste alcanza la mayor y la menor altura en el horizonte.

La manera de celebrar estos festivales también parece apoyar esta teoría; el hecho de que a menudo se echen a rodar ruedas ardiendo montaña abajo y la forma de disco solar de la coca (pasta típica, ver apartado La Coca) son puntos a su favor.

La teoría purificadora, en cambio, cuenta a su favor con el hecho de que la mayoría de los celebrantes de los ritos de los festivales suelan explicarlos en base a la función cauterizadora del fuego (si exceptuamos el festival de Stonehenge, que se celebró hasta 1985 y que tenía muchos elementos de adoración solar...así como de hippismo mal digerido). Este argumento se refuerza cuando vemos el tipo de males que con los fuegos se pretendía remediar, ya que suele tratase de dolencias de cuyo origen se solía acusar a brujas y espíritus, como en el caso de múltiples enfermedades del ganado.

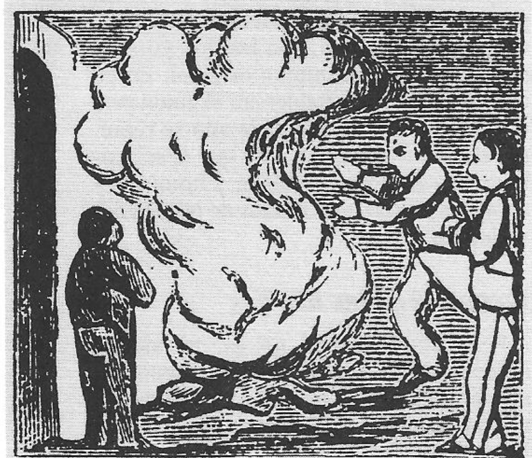
La quema de efigies

En las costumbres relacionadas con la noche de San Juan hay algunos rasgos que parecen señalar una anterior práctica de sacrificios humanos. Encontramos de manera muy extendida la tradición de quemar efigies de paja y hierba, representativas de espíritus vegetales.

Los celtas, por ejemplo, (y hay que recordar que la mayoría de los ritos de los que estamos hablando proceden precisamente de ellos), tenían por costumbre reservar a los condenados a muerte de los últimos cinco años para tirarlos al fuego dentro de imágenes colosales de cestería o de madera y hierbas. Esta costumbre sobrevivió en la quema de grandes muñecos de cáñamo, ampliamente documentada, y también en la quema de algunos animales. Afirma el gran folklorista catalán Joan Amades que en Barcelona era costumbre tirar gatos a las hogueras de San Juan, ya que los gatos solían identificarse con las brujas.

Bálder y el muérdago

La fiesta del solsticio de verano está consagrada al dios de la tradición nórdica Bálder, cuyo color litúrgico es el blanco. Bálder, se dice, fue muerto por una rama de muérdago y quemado después en una gran pira. Se le suele identificar con el roble, al que sólo podía matar el muérdago. Al mismo tiempo, el roble tenía como asiento vital al muérdago, del cual éste dependía en una relación entre el parasitismo y la simbiosis. De ello la costumbre



IDEAS PARA AVENTURAS DE AMBIENTE MEDIEVAL

¡Ah, las viejas leyendas de la noche de San Juan! ¡Menuda mina de ideas para la mente fecunda de un Máster con recursos! Es una noche de alegría, de fiesta y de diversión, en la que las jóvenes doncellas se ofrecen juguetonamente a los viriles machos (¿estamos hablando de los Pj?) que las acosan (sí, claro, estamos hablando de los Pj). Pero cuidado, es fiesta grande en el Infierno, y las cosas no tienen por qué ser lo que parecen... Esa doncella puede ser un ser demoníaco, que atraiga al desventurado galán hacia el Averno, o un monstruo que haya adoptado temporalmente esa forma para mejor capturar a sus víctimas y poder devorarlas a placer. También puede ser el espectro de una doncella, muerto tiempo ha, y el enamorarse de ella nos suma en una melancolía que nos carcoma el alma... Pero también puede ser una encantada, prisionera de un hechizo que se pueda romper, para bien o para mal, o quizá una bruja que nos hechice con sus artes, y que nos haga amanecer en sus brazos, encadenados a un tálamo nupcial del que nunca más podremos salir...

¿No os había dicho que las posibilidades eran infinitas?

de los druidas de cortar el muérdago en la víspera del solsticio de verano (sí, con una hoz de oro) antes de poder quemar un roble, que de otra manera hubiera resultado indestructible. En Gales se creía que el muérdago recogido la víspera de San Juan provocaba sueños proféticos y en Suecia las hogueras de San Juan se llaman "fuegos de Bálder". De esto podemos deducir muy razonablemente que el mito de Bálder, por un lado, y la recolección ritual del muérdago, por otro, son las dos mitades separadas de un conjunto original. En tal caso, la historia de Bálder era el guión para el drama sacro en que cada año se representaba un rito mágico para que el sol brillase, los árboles creciesen y hombres y animales fueran preservados de influencias maléficas.

La virtud de las hierbas

Pero el muérdago no es, ni mucho menos, el único vegetal que acrecentaba sus virtudes en la noche de San Juan. Los romanos solían salir al campo para recoger la verbena, de la cual toma el nombre la celebración actual y que se suponía que debía traerles grandes alegrías y riquezas.

Se cree que la virtud de las hierbas está relacionada con la fuerza y la duración de la luz solar que les da gracia y vida, ya que ésta llegaba en San Juan a su punto álgido para empezar después a declinar.

Los hombres primitivos, que vivían especialmente de la caza, conocían las propiedades venenosas de las hierbas para envenenar las armas. Son muchas las hierbas que se empleaban en ritos mágicos y religiosos, algunas de las cuales han conservado su crédito hasta hoy en día. Las hierbas constituyeron también la base de la medicina primitiva. Pero para que conservaran su virtud no podían recogerse de cualquier forma, y hacía falta que se cumplieran condiciones de muy diverso orden para que éstas retuvieran sus propiedades.

En esta fecha se recogían también hierbas que servían de protección contra los espíritus dañinos. La ruda, por ejemplo, que es una hierba que en la Edad Media era ampliamente utilizada en los aquelarres por sus virtudes alucinógenas, si era recogida en la medianoche del día de San Juan y se colgaba sobre la puerta del establo, vetaba a las brujas la entrada y les impedía echar el mal de ojo al ganado.

Otra tradición indica que esta noche los árboles de los cementerios y sus cercanías cantan lastimeramente en pro de las almas allí enterradas.

Las ruedas de fuego y las carreras por el bosque

Aunque la mayoría de la gente identifica la celebración de San Juan con las hogueras, no son éstas las únicas manifestaciones relacionadas con el fuego de tan señalada noche. Menos conocidas son las tradiciones de las ruedas de fuego y las carreras por el bosque.

En cuanto al origen de las hogueras, varias son las leyendas cristianas al respecto. La más general afirma que la Virgen María, la Madre de San Juan y la Madre de Judas vivían en pueblos vecinos. Pactaron avisarse del nacimiento de los hijos respectivos mediante hogueras y fue Santa Ana, la madre de San Juan, la que ganó. Otras fuentes remiten una vez más a la tradición profiláctica agraria de defender a los animales de las pestes mediante el humo.

Es costumbre también, en Cataluña especialmente, que el fuego de San Juan se origine en fallas en medio del bosque que son bajadas ardiendo por los jóvenes.

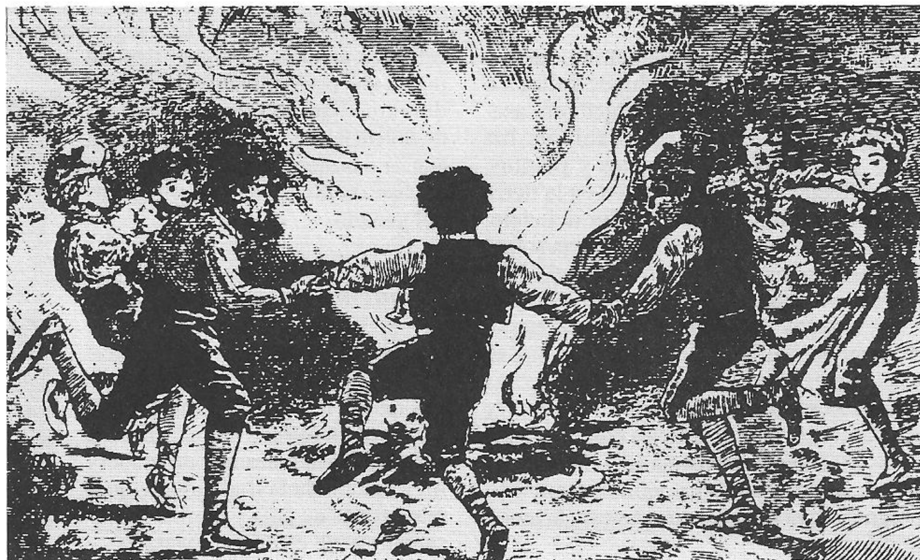
Las ruedas de fuego han sobrevivido en muy pocos lugares de nuestra geografía. En los pueblos nórdicos, sobre todo entre los irlandeses y los escoceses, era costumbre montar unas grandes ruedas de madera seca, que una vez encendidas se lanzaban montañas abajo.

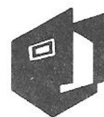
El agua sanadora

Pero si el solsticio de verano es una noche de fuego, lo es también de agua. Era habitual que al agua y al rocío se les atribuyeran poderes especiales durante las horas de oscuridad de la noche del 23 al 24 de junio.

Al agua recogida y guardada esta noche se le atribuye la curación de muchos males y del rocío se dice que como baño de belleza tiene unos efectos milagrosos.

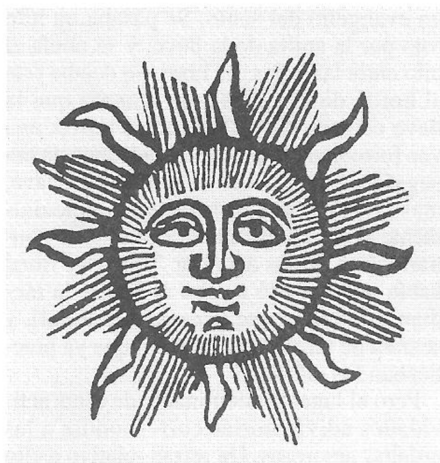
Otra de las manifestaciones en la antigüedad de la alta consideración del rocío de San Juan la tenemos en el hecho documentado de que el rey de la Corona de Cataluña y Aragón Martí l' Humà (que reinó entre los años 1396 y 1410) hiciera bañar unos abanicos en el rocío para hacerlos más resistentes.





La creencia más generalizada es que muchos males se curaban lavando la parte del cuerpo enferma al punto de la medianoche. Muchos remedios y ungüentos caseros exigen el agua de nueve fuentes recogida esta misma noche.

En relación al mar, la noche de San Juan es la única en que se puede saber dónde estaba el primitivo brazo de tierra que unía Mallorca y Menorca, ya que en ese trozo de mar el agua hierve con una luz rojiza. Y es que, según se afirma, en ese trozo de tierra desaparecida el demonio edificó una iglesia maligna.



La coca

En Cataluña es tradicional comer la coca de San Juan. Se trata de una fina masa de bizcocho, de forma ovalada, cubierta de frutas escarchadas. La coca proviene seguramente de algún antiguo rito solar, especialmente si se considera que antiguamente tenía forma de rueda.

La coca solía comerse en el exterior, costumbre que se fue perdiendo al volverse las verbenas en una tradición urbana. Se habían llegado a hacer cocas de hasta doce metros de longitud.

Las cocas son una tradición totalmente mediterránea, ya que la pizza, digan lo que digan los americanos, no es otra cosa que una coca salada semejante a la deliciosa "coca de recapte" que aún venden en muchas panaderías catalanas.

En Menorca, había también una coca circular llamada "urana" que se comía por Navidad (es decir, en el solsticio de invierno). Su nombre deriva de Urano, lo que significa celeste o solar... En esta tradición de repostería solar se sitúan también el roscón de reyes y las ensaimadas.

Los tesoros escondidos

En esta noche mágica, no todas las tradiciones van encaminadas solamente a encontrar el placer espiritual. San Juan es una ocasión especialmente propicia para buscar tesoros escondidos. Había, además un gran número de ordalías y rituales destinados a aumentar la riqueza. Los años que la verbena caía en viernes se podía "criar la moneda". La idea radicaba en poner una moneda en un punto alto de la casa. Si se la dejaba allí durante siete viernes, era segura la llegada de dinero y felicidad (más cuanto más valiosa fuera la moneda y más alto el punto dónde estuviera situada).

Todo el metal enterrado es propiedad del demonio. Pero esta noche éste está ocupado asistiendo a todas las asambleas de brujas que se celebran por todo el mundo, y no puede dedicarse a dificultar la búsqueda de los tesoros enterrados, que se encuentran fácilmente si se sostiene un cirio encendido mientras se busca, ya que la llama aumentará y temblará cuando haya un tesoro cercano.

La ordalía de los helechos exige más esfuerzo. El helecho florece y suelta sus esporas durante el breve espacio en que suenan las campanadas de medianoche.

COCA DE SAN JUAN

Ingredientes:
400 g de harina
4 huevos
125 g de azúcar
100 g de mantequilla o manteca de cerdo
1 decilitro de leche
15 g de granos de anís (o en su defecto un chorrito de anís)
15 g de levadura prensada
75 g de cerezas confitadas
75 g de naranja confitada
corteza de limón.

Preparación:
Formar un montículo sobre la mesa con la harina, y poner en el centro la levadura, los huevos, la mantequilla, el azúcar, raspaduras de limón, el anís y la leche; mezclar hasta obtener una masa que no se pegue a los dedos; seguir trabajándola hasta que tenga cuerpo y se vuelva elástica y fina; hacer entonces con la masa una bola y dejar que repose veinte minutos; estirarla luego con un rodillo formando una lámina de 1 cm o 1'5 cm, untarla con leche, espolvorearla con azúcar y adornar con los piñones previamente remojados en agua caliente y la fruta confitada, hundiéndola un poco en la masa; cocer a horno moderado unos veinte minutos cuidando que no se queme.

Para atraer todo tipo de riquezas y un gran atractivo con el sexo opuesto, hay que recoger las esporas de un helecho. Para ello hay que encontrar un helecho antes de la noche de San Juan y localizarlo muy bien de manera que se pueda volver a encontrar en la oscuridad. Hay que sentarse al pie del helecho convenientemente provisto de un jarro de agua con el que refrescarse la cara y mantenerse despierto, ya que si la planta percibe a algún intruso que pretenda apoderarse de sus esporas, provocará en éste un fuerte sopor.

Hay que llevar también un gran pañuelo rojo de seda en que recoger las esporas. Si éstas no se recogen se desharán mágicamente en el aire. Al empezar a florecer, el helecho emitirá unos sonidos que, caso de asustar al intruso, no le reportarán más que desventuras para el resto de su vida. De lo contrario, fama y fortuna le pertenecerán.

Las ordalías amorosas

Los que estaban en gracia de Dios podían consultar a San Juan esta noche sobre las cuestiones más difíciles y el santo siempre respondía. Hacía falta una llave maciza y un evangelio del santo. Se pasaba un hilo rojo por la anilla de la llave, y se ponía el hilo entre las hojas del libro. Se dejaba éste al borde de una mesa, de manera que la llave colgara. Si la llave no se movía una vez formulada la pregunta, la respuesta era negativa. Cuanto más se moviera la llave, más positivo era el resultado, especialmente si el movimiento era en sentido contrario a las agujas del reloj. Todo este ritual había que llevarlo a cabo al filo de la medianoche (nada que ver con Carrascal), y se trata de un sistema mántico que ya practicaban los clásicos.

Pero el lugar predominante de estas actividades adivinatorias correspondía a las ordalías amorosas. Un refrán relativo a ello es el de "La que se columpia por San Juan pronto encuentra galán". Jura una amiga mía que a ella le funcionó... En Ripoll se decía que uno se casará con la primera persona del sexo opuesto que se encuentre tras la medianoche (lo que suscitaba una enorme cantidad de encuentros "casuales").

También se creía que pasar siete veces con los pies desnudos por un vado hacía encontrar pronto un cónyuge. Multitud de estas ordalías emplean los elementos que ya hemos mencionado de vegetación o de agua. Es curioso ver como estas variantes se repiten una y otra vez, recordándonos los orígenes de las tradiciones.

Los seres fantásticos

Confundidos entre el profuso y polifacético acervo de costumbres de esta noche, encontramos gran cantidad de cultos primitivos, posiblemente de origen cavernario, que hacen referencia a los seres fantásticos que viven escondidos en los bosques y sólo se muestran durante estas horas. Se dice, incluso, que algunos de estos seres son exclusivos de esta noche mágica.

Una de las tradiciones indica que en el calendario del infierno la noche de San Juan corresponde a la fiesta cristiana de la Navidad, y de ello que esta noche resulte altamente propicia para la celebración para los malos espíritus, las brujas y el diablo.

Son también unas horas especialmente adecuadas para la celebración de aquelarres, y si además la fiesta cae en sábado, éstos resultan mucho más dantescos y malignos. Por contra, y según una tradición andorrana, en viernes o domingo el Sabbat de las brujas ni se celebra, porque la brujería pierde fuerza.

Esta noche uno podía convertirse en brujo si así lo deseaba. Sólo hacía falta situarse completamente desnudo en un cruce de caminos y dar siete volteretas en cada una de las cuatro direcciones.

Esta noche las "encantadas" o mujeres de los lagos catalanas celebran sus orgías. Es un momento muy peligroso para acercarse a los lagos, ya que los cánticos y las risas que vienen de los palacios sagrados sumergidos han incitado a más de un intruso a tirarse al fondo del agua.

Qué nos estamos olvidando

Hemos intentado resumir en estas breves líneas algunos de los ingredientes que hacen que la noche más corta del año sea tan especial. Con todo, y precisamente por el elemento de misterio que la rodea, es difícil conocer todos los mitos que la envuelven.

No hay que olvidar tampoco que San Juan es una fiesta popular que hoy en día va cada vez más unida a la pirotecnia y la música de pachanga. Cómo será la celebración de esta fiesta pagana en el siglo XXI es tan sólo otro de los misterios de la noche mágica.

BIBLIOGRAFÍA

Frazer, J. G. "La rama dorada" Fondo de Cultura Económica, México, 1993. Un excelente clásico sobre el tema. Aunque ya es un libro un poco antiguo (la primera edición es de 1890) constituye un verdadero *tour de force* por la exhaustividad de todos los capítulos. Imprescindible.

Gelabertó Vilagran, M. "Magia de la naturaleza y religión en la Edad Media" Artículo aparecido en "Historia y vida", Febrero 1994. Bastante útil si se es un DJ de Aquelarre hacendoso, por la completa visión que da de la situación en la época.

Amades, J. "Costumari català", Ed. 62, Barcelona, 1983 (varios volúmenes dedicados al curso del año). Como fuente de ideas para módulos no tiene precio. Es, con todo, una obra muy poco manejable por su tamaño y por la gran cantidad de información que ofrece.

Fábregas, X. "Viaje a la Cataluña fantástica" Biblioteca de la Vanguardia., Barcelona, 1984. Es un libro bastante jugoso. El único problema es que, caso de no tenerlo, es más que probable que haya que hacer una visita a la hemeroteca, ya que no salió como un volumen único, sino que era un coleccionable. Lo que es una verdadera pena.

Pennick, N. "Pracical magic in the northern tradition"
The Aquarian Press, Londres, 1989. Muy bueno para introducirse en el tema de la magia celta. Aunque es un libro escrito por alguien a quién se le nota mucho que cree en estas cosas, no resulta agobiante de leer.

Un fenómeno universal

Si la magia es un fenómeno que resulta especialmente notorio durante la noche de San Juan, no es menos cierto que su alcance va mucho más allá que el de estas fechas, ya que se trata de un fuerte elemento cultural común a todas las civilizaciones y que toma formas muy distintas. Desde la hechicería primitiva hasta los últimos tele-magos, la magia y la brujería inciden en el miedo a lo desconocido inherente a todo ser humano y se encuentran a menudo mezcladas con la religión.

por Mar Calpena

Interpretaciones para todos los gustos

El hecho de que la brujería sea un fenómeno ampliamente extendido, al menos en su origen, en todos los estratos sociales, no ha creado una tendencia a la interpretación por parte de sus propios protagonistas. La magia y la brujería se han ido viendo apartadas al campo de lo marginal, científica y socialmente hablando, con lo que su carácter prohibido vetaba cualquier posible exégesis por parte de aquellos a los que implica. Las interpretaciones que nos han llegado del tema, en consecuencia, provienen a menudo de aquellos más interesados en que éste fenómeno progresara o que son muy posteriores a los períodos históricos más significativos. La concepción mágica del mundo implica una creencia en el control por parte del brujo por encima del de la divinidad, a diferencia de la religión, que cree justo lo contrario.

Frazer expone en "La rama dorada" una opinión un tanto distinta.Para él, la magia se vincula con la ciencia, en el sentido en que ambas se basan en relaciones de simpatía y contigüedad. Lo que ocurre es que la magia, a diferencia de la ciencia , no puede ni quiere explicar los fenómenos por los que estas relaciones logran el efecto deseado (caso de hacerlo ya no hablaríamos de magia, sino de ciencia). El problema con la explicación de Frazer es que esto puede servir para explicar la magia tradicional, pero las fronteras entre ciencia y brujería se diluyen al hablar de técnicas como la alquimia, calificadas a veces como de ciencia intuitiva.

Se trata de una diferencia de base, del culto al logos o del culto al mitos, el culto a la razón o el culto al instinto.

Otros autores, como Xavier Fabregat en su "Viaje a la Cataluña fantástica" apuntan otras posibilidades interesantes: La brujería como posible fenómeno de clase. Fabregat mismo desestima esta posibilidad y es que en la brujería, como en cualquier otro sujeto de estudio, la interpretación no puede centrarse únicamente en un enfoque político o social.

Las brujas y el aquelarre

Quizás entre todos los rituales de tipo hechiceril ha habido uno que ha llamado la atención por encima de todos los demás: se trata del aquelarre o sabbat, reunión de brujas dispuestas a adorar al macho cabrío, epítome de Satán.

Estas reuniones están profusamente descritas por muchos autores y suelen contar con unos rasgos comunes. Las brujas suelen acudir al lugar del sabbat montadas en una escoba que les suelen proporcionar sus demonios familiares. Una vez en el lugar del aquelarre, suele haber una cena oficiada por el macho cabrío. Tras la cena, eran devorados cadáveres de niño sacrificados y luego se entraba en una orgía.

Esta imagen del aquelarre se repite en multitud de testimonios de los procesos de la inquisición y siempre presenta los mismos elementos. Quizás la cena y el sacrificio sean en realidad sólo una mera perversión del ritual cristiano de la misa. No en vano se confunde a menudo el sabbat con la misa negra.

Un último detalle: en las cenas de las brujas, ningún plato podía llevar sal, ya que éstas no podían consumirlo...

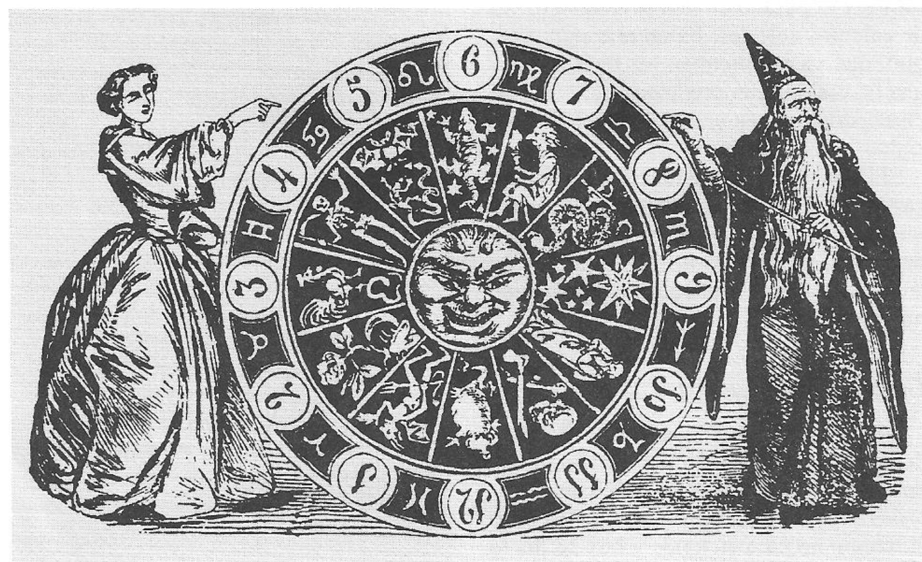
La contra: la inquisición

Pero si las brujas se forjaron, justamente o no, una terrible leyenda negra, no es menos cierto que su antagonista, la Inquisición, no se quedó atrás.

El problema de cualquier juicio a la brujería desde una perspectiva de la Edad Media es simple pero muy contradictorio. Si se juzgaba la brujería como delito contra la religión, se atribuía a la brujería una veracidad que a la Iglesia no le interesaba especialmente bendecir. Esto se debe en parte a que algunas de las principales persecuciones contra la brujería coinciden con épocas de gran rigidez respecto a la doctrina católica.

El pensamiento positivista y racionalista del siglo de las luces haría un poco lo mismo: dar a la brujería un status de fenómeno marginal para descalificarla así.

El problema secular es otro: ¿Era lícito juzgar a unos cuantos tipos de costumbres



extrañas sin pruebas? Además, no se podía juzgar a un macho cabrío...

La Inquisición fue creada por el papa Inocencio III para acabar con la herejía de los albigenses (o sea, los cátaros). Con este fin envió a las ciudades del Languedoc unos funcionarios encargados de investigar (inquisitio) y facultados para prender y castigar a los sospechosos. Los castigos eran entonces ejecutados por el brazo secular, o autoridad laica.

Las hierbas. La mandrágora.

Numerosas son las supersticiones que relacionan magia y química. Shakespeare nos muestra a las brujas de Macbeth cociendo pociones de hierbas y raíces en un caldero.

La más importante de estas hierbas es sin duda la mandrágora, aunque probablemente nunca fue tan utilizada en los rituales como la tradición quiere darnos a entender.

Homero afirma que los compañeros de Ulises fueron encantados por la maga Circe usando una raíz de mandrágora. Se decía que la mandrágora crece bajo el árbol del ahorcado y que de él toma su forma humana. Hacía falta recogerla con los oídos tapados, ya que emitía un grito tan desgarrador al ser cogida que al pobre herbolario ni siquiera le hacía falta tirar por cordura.

De la virtud del resto de plantas hay otras tradiciones. El hecho es que muchas, analizadas a posteriori tras las grandes épocas de brujería, muestran ser en realidad alucinógenos o abortivos. Este suele ser un argumento ampliamente esgrimido por aquellos autores que consideran las experiencias descritas en los aquelarres como un mero "viaje".

Las brujas guiris

Dos son las tradiciones brujeriles extranjeras más conocidas. Una, la de la noche de Walpurgis, tiene lugar en Alemania la noche del 31 de abril al 1 de mayo. Las brujas se reunían en la cima del monte Blocksberg para celebrar su principal reunión anual. Esa noche era especialmente propicia a los maleficios y era muy peligroso aventurarse al exterior.

En las islas británicas y, por extensión, en Norteamérica, la noche tradicional respecto a estos temas era la vigilia de todos los santos, también llamada Halloween. Según el calendario celta, esta noche era la última del año y en ella quedaban libres para vagar por el mundo los malos espíritus.

A estos había que asustarlos con hogueras y rituales. Halloween, que se identifica con Samhain, es el festival de los muertos.

Por otra parte existen por todo el mundo multitud de formas en que la magia se hace presente en múltiples civilizaciones: Desde la macumba y el candomblé brasileños, hasta las tradiciones de tipo cabalístico-hebraico pasando por toda una serie de sistemas más o menos arraigados y coherentes.

Buscando la piedra filosofal

Una de las artes esotéricas que derivan de la brujería tradicional de caldero y gato negro es la alquimia, técnica que según la tradición fue inventada por Hermes Trimegisto, también llamado Henoch o Enoch.

La alquimia buscaba principalmente la consecución de la piedra filosofal, es decir, el oro cuya procedencia fuera otro metal no noble purificado. Esto debía de lograrse a través del alhakest o magisterio, el disolvente universal que puede convertir en oro cualquier metal y era la panacea capaz de curar todas las enfermedades y el elixir de la vida.

Las artes adivinatorias

Junto a las escuelas mágicas establecidas (magia celta, magia hebrea, satanismo...) existe una amplia gama de técnicas mánticas más o menos independientes de estas escuelas que intentan resolver una de las inquietudes más antiguas del hombre:su futuro.

Las más conocidas en el mundo occidental puede que sean la astrología y las cartas. La astrología, que se las da de ciencia exacta, pretende poder adivinar el futuro y el pasado de una persona a través de cálculos celestes. Es un arte muy antiguo, que ya practicaban los babilonios y que ha tenido gran predicamento entre las clases dominantes en los últimos 30 o 40 siglos.

El tarot es el sistema de adivinación por cartas por excelencia. Aunque se presta a mucha manipulación por parte del echador de cartas, no es menos cierto que los 22 arcanos mayores contienen un simbolismo muy atractivo.

Conclusión y cierre

Lo oculto lleva fascinando al ser humano desde hace demasiados miles de años como para intentar erradicar las prácticas destinadas a conocerlo y quizás dominarlo. Pero el tiempo no pasa en balde y hoy en día lo más probable sería que a las típicas echadoras de cartas que nos imaginamos como gitanas nómadas las echaran en base a la ley de extranjería. Nuevos popes de la adivinación vienen hoy desde nuestras pantallas. Rappel y otros campan por las suyas entre los gozos de multitud de crédulos o quizás creyentes. ◆

BIBLIOGRAFÍA

Caro Baroja, J. "Las brujas y su mundo",. Alianza Editorial (múltiples reimpresiones). Amplia panorámica sobre la brujería a través de los tiempos. Ahonda en las cuestiones jurídico- filosóficas que rodearon a este fenómeno.

Frazer, J. G. "La rama dorada" Fondo de Cultura Económica, México, 1993. Un excelente clásico sobre el tema. Aunque ya es un libro un poco antiguo (la primera edición es de 1890) constituye un verdadero *tour de force* por la exhaustividad de todos los capítulos. Imprescindible.

Selene (?), "Predecir su futuro", Planeta, Barcelona, 1990. Está escrito desde el punto de vista de un firme creyente, así es que todo se da por válido... Ofrece una buena visión de lo que son los principales métodos adivinatorios, suficiente para iniciarse.

Blázquez, L.,"El tarot para todos", Ediciones Temas de Hoy, colección "Esotérika", Madrid 1993. Se centra más en la parte adivinatoria del tarot que en su simbolismo.

Picard, M., "Tarots. Prácticas e interpretaciones", Edaf, col. "La Tabla de Esmeralda", Madrid 1990. Aunque la introducción sea bastante risible, el resto del libro es muy bueno en cuanto a simbolismo de las cartas. Aunque no sea tan bueno en la parte de adivinación como la referencia anterior, sigue siendo muy útil. Ofrece ejemplos prácticos.

Ireneo Filaleteo, "La entrada abierta al palacio cerrado del rey", Ed 7 1/2, Biblioteca Esotérica, Barcelona, Noviembre 1979.

Cornelio Aggripa, "La magia de Arbatel", Ed 7 1/2, Biblioteca Esotérica, Barcelona, Abril 1980. Este libro y el anterior podrían colar perfectamente como apéndices al "Necronomicón" o al "Culte des goules". No sé si uno aprenderá mucha alquimia con ellos, pero como material de juego son inestimables. Pérdida de cordura garantizada.

Las brujas según las brujas

Cuando pensamos en brujas y brujería seguramente aparece en nuestra mente la escena del acto primero de Macbeth: tres viejas arpías, desdentadas y chismosas, lanzando conjuros y maldiciones alrededor de un caldero humeante, donde se cuece un líquido viscoso y maloliente. Esta es, al menos, la historia que nos quieren hacer creer. Sería interesante no olvidar que es una imagen difundida por la Iglesia, la gran enemiga de la Brujería. Si pudieramos ver por dentro algunos de los conventículos brujeriles que funcionan hoy en día, posiblemente nos sorprenderíamos...

por Joan Constantí

¿Cómo, lector? ¿Se sorprende? Pues sí, ha leído bien. Hemos escrito hoy en día. Y es que la brujería no ha muerto, ni mucho menos. Al contrario, goza de una excelente salud, gracias.

Los orígenes

Los estudiosos coinciden en afirmar que los orígenes del Culto (mal llamado *brujería* por los paganos cristianos) se remontan a tiempos prehistóricos, cuando el hombre veneraba el cielo y la luna, las estrellas, el sexo y los antepasados. Todo poseía un espíritu, un alma que podía ser benevolente u hostil según las circunstancias. Dos grandes ideas o concepciones de la divinidad se hicieron comunes en todas las religiones: una de ellas sería la referente a la creación de Vida, la otra sería el miedo a la Muerte. Este miedo generó la necesidad de creer en una vida más allá de la muerte, y con ella se personificó un dios tenebroso, masculino, señor de la guerra y de la muerte. El Dios Cornudo pintado en la cueva de Ariège en Francia, el Lug de los celtas, el Pan griego, el Satanás de los cristianos. Y con él nació una representación femenina, diosa de la fecundidad, fuerza creadora y regeneradora. La Afrodita griega, la Asarté fenicia, la Ma frigia. La compañera del cornudo, que se aparea con él para dar forma al mundo. Eros y Tánatos. Durante el Paleolítico la figura del macho predominó sobre la diosa,

pues el hombre prefería matar a los animales que multiplicarse. Pero con el Neolítico la mujer, hasta entonces una simple bestia de carga y de placer, empieza a cobrar importancia. La mujer descubre el secreto de la Agricultura, el arte de tejer, de confeccionar cestos y vasijas, y creando poco a poco una sociedad matriarcal que durará aproximadamente hasta el séptimo mileno antes de Cristo, cuando los hombres realizan una auténtica revolución cultural, someten a las mujeres y "casan" a las antiguas diosas con los nuevos dioses guerreros. El Cornudo vuelve a reinar.

La evolución

Las viejas diosas madres (latín mater=materia) han sido vencidas, pero no derrotadas. Pese a que simulan agachar la cabeza continúan al acecho, aparentemente a la sombra de sus maridos, y se presentan ante los hombres como una deidad bienhechora, creadora y preservadora de vida, a la que los hombres y las mujeres suplican que interceda por ellos ante su poderoso marido. Calladamente, el culto de las diosas-madres continuó con más fuerza que nunca. Incluso cuando el mundo cambió, y llegaron a los altares de las ciudades dioses monoteistas, como Atón, Ahura-Mazda o Jehová, las clases populares campesinas siguieron adorando a Isis, Mithra y Anaita. La mejor manera de adorar a la diosa de la fecundidad y al dios de la vida y la muerte era representar su unión sexual, glorificarla, enaltecerla no de forma obscena, sino para ensalzar su fecundidad. En un mundo donde se instaura con fuerza la pareja monogámica, el Culto se llena así de símbolos fálicos, y son frecuentes en él las orgías múltiples, desenfrenadas fiestas de sexo y placer donde abundan los intercambios de pareja. Esto último obedece además a tres motivos: en primer lugar, permite que parejas en las que el hombre es muy anciano o estéril puedan tener descendencia. En segundo lugar, realizarlas en momentos determinados del calendario campesino "activa" los campos y los hace fecundos. Por último, que demonios, es mucho más divertido que asistir a las cada vez más ceremoniosas y aburridas celebraciones eclesiásticas.

La lucha

La religión institucional reacciona. La lucha para erradicar al Culto dura prácticamente hasta el siglo pasado. Y no lo consigue. Es la lucha del fuego, de la tortura y el acero contra la voluntad y la esperanza. Finalmente, el mundo quedó ahíto de sangre, y se negó a afirmar que hubiera existido nunca un culto brujeril organizado, concluyendo que se trataba simplemente de un montaje urdido por inquisidores y religiosos, y corroborado por pobres desgraciados torturados hasta la desesperación o dementes. Y sin embargo... sin embargo la Iglesia se apresura a "cristianizar" determinadas ceremonias campesinas, una vez descargadas de su parte más "Hard" ¿o de dónde se cree usted que vienen el Carnaval, Todos los Santos, la santa Navidad o la mismísima Noche de San Juan?

Otra vez, la vieja religión fue derrotada. Pero no vencida.

La Vieja Religión, hoy

Esta noche, en muchos lugares de la vieja Europa y de la joven América reducidos grupos de hombres y mujeres se reunirán en secreto, para celebrar unos ritos tan antiguos como la Humanidad. La mayoría rehuyen la palabra *Brujería*, y prefieren llamar a su credo simplemente *El culto*, o *la vieja religión*. Adoran a su diosa, la diosa madre de nombre secreto, mediante encantamientos y danzas. Su ritual es secreto, y se transmite de viva voz, o como máximo manuscrito. Están organizados en pequeños grupos, llamados conventículos, cuyo número rara vez pasa de la docena: la experiencia les ha enseñado que es más seguro. Creen en la reencarnación como forma de supervivencia del alma, y realizan sus ritos totalmente desnudos, o como máximo con túnicas abiertas y amplias, para sí mejor facilitar la comunión de energías positivas. Concentrándose, los miembros del conventículo pueden aunar sus energías para un bien común o para ayudar a uno de ellos. Se forma así un cono de fuerza que emanando de sus mentes puede cambiar el destino de un colectivo o persona determinada. Estos conventículos están dirigidos por sacerdotisas, a menudo auxiliadas por un sacerdote. Suelen ser secretos, ya que la gente no suele ver con buenos ojos a quien, hoy por hoy, se autodenomina "brujo" o "bruja".

¿Cuál es el perfil actual de la bruja moderna? Suele ser una muchacha o mujer joven, ya que hay un fuerte componente de rebeldía en el Culto, y la juventud es rebelde. Si es consecuente, será una persona inquieta por el medio ambiente, a la que le guste la naturaleza, quizá vegetariana y posiblemente naturista, pues no tendrá vergüenza de la desnudez de su cuerpo. Y llevará siempre consigo un objeto determinado, cuya naturaleza no pienso decir, pero que la identificará ante otros miembros del Culto. No hace proselitismo, no admite abiertamente su credo, y se sabe en posesión de una Verdad tan real como el Sol y las Estrellas. ●

BIBLIOGRAFIA

Donovan, Frank. *Historia de la brujería.* Alianza Editorial. Un libro fácil y accesible, que como índica su título explica en apenas 240 págs. la historia del culto, desde sus inicios hasta nuestros días. Imprescindible.

Flores, Francisco J. *El Diablo en España.* Alianza Editorial. El complemento del anterior: la versión autóctona del fenómeno. Bastante más ameno que el conocido libro de Caro Baroja.

Gil del Río, Alfredo. *Inquisición y Brujería.* Casset ediciones. Una erudita aproximación a lo que pudo ser la brujería del siglo XVII, extraida de los infolios manuscritos de la Inquisición de Logroño.

Momentos y lugares

Hay jugadores que opinan, quizás atinadamente, que no es lo mismo convocar a Nyarlathotep en el comedor de casa que hacerlo en una pirámide egipcia. Otros, se ponen especialmente cerriles con el tema de las conjunciones astrales y los momentos del año. Puede que en el fondo, una noche de San Juan en un lugar tenebroso merezca un esfuerzo especial y, en realidad, todos tengan algo de razón. Si los tuyos te salen con estas historias, éste es un sistema que puede ser útil para ver cómo influyen las circunstancias ambientales a la hora de poner en práctica un hechizo.

por Mar Calpena

El objetivo de esta ayuda es cuantificar el papel de la influencias externas a los personajes a la hora de convocar a quién sea. Esta es una visión muy personal del juego, pero creo que el sabor de *Cthulhu* reside en que los PJs no se conforman sólo con empollar listas de sortilegios, sino que deben ponerlos en práctica.

Aviso para navegantes

Partiendo de la asunción de que, como cualquier otra ayuda para *La Llamada de Cthulhu*, ésta debe trabajar a favor del juego y no en su contra, ahí va la cosa. Esto es un intento de acabar con disputas inútiles con jugadores tiquis-miquis que puede que estuvieran mejor jugando a *Rolemaster* y también con todos aquellos que a las primeras de cambio siguen soltando aquello de "pues le hago un consunción al monstruo ése"...

Se parte de la premisa de que la magia no puede ni debe ser algo demasiado común ni sencillo, y de la suposición de que una excesiva concentración de poder en un punto determinado no tiene porque ser beneficiosa. Si sigues creyendo que convocar un vampiro de fuego en medio del tráfico de N.Y. es fácil, ahórrate la vista, que aquí al lado hay un par de módulos bastante guays.

La energía telúrica

Desde antiguo el hombre ha creído que hay determinados lugares dónde lo místico y lo sagrado se unían. En algunos de ellos, incluso es creencia generalizada que ocurren fenómenos paranormales. El problema reside en ver cuales son las causas de esto y si éstas obedecen a algún fenómeno en concreto (desde O.V.N.I. a las apariciones de



la Virgen). Lo que es cierto en cualquier caso es que este tipo de lugares parecen haber sido elegidos por algún motivo en especial, y que en ellos las manifestaciones paranormales funcionan mejor. La esencia común con que los designaremos es la "energía telúrica". Esta energía telúrica puede ser canalizada para algún fin mágico o religioso o continuar latente en el lugar. Nosotros la hemos cuantificado como un factor con un parámetro de uno (un lugar vulgar y corriente) hasta siete (el Triángulo de las Bermudas, por ejemplo). Ver tabla adjunta.

Otra de las premisas es que en un lugar de culto de una religión cualquiera puede tener influencia a la hora de llevar a cabo un hechizo, sin importar el hecho de que los investigadores pertenezcan o no a ella, dependiendo del hechizo que se lleve a cabo.

Esto se ha elegido para evitar meter una religión o el viejo y sobeteado concepto de "alineamiento" en la partida. Yo recomendaría que un lugar de culto de la religión que sea, dónde no se hayan celebrado sacrificios humanos ni se haya utilizado para fines esotéricos (o sea que nada de catedrales templarias) no tenga influencia sobre los hechizos o sólo la tenga en los de defensa empleados por los investigadores para enfrentarse al mal. Es una opción muy maniquea, lo reconozco, pero es bastante más coherente que dejar a los PJs que suelten un "convocar a Y'golonac" en medio del monasterio del Escorial. Lo siento por aquellos que esperaban una super-tabla que lo cuantificase todo, pero a veces no se puede encontrar una tabla que sustituya al sentido común.

El F.E.T. se combinará con otros factores tal y como ahora veremos...

Vaya día...

No sólo es el lugar, sino que la fecha puede tener mucho que decir. Si estamos hablando de rituales celtas, por ejemplo, a nadie se le pasa por alto que la noche de Todos los Santos es especialmente influyente en toda la magia que derive de esta tradición. Otros factores a tener en cuenta son eclipses o conjunciones astrales. Todo esto lo cuantificaremos en otro parámetro llamado F.M.U. (factor momento único)

Aquí tenemos que volver a poner una señal de ¡STOP! frente al peligro de dejarse llevar por las tablas. Sería más bien un poco incongruente dejar que un sortilegio de "Llamar al poder de Nyambe", que es africano por todas partes, se efectuara muchísimo mejor por el mero hecho de que sea Navidad (solsticio de invierno).

Hay que tener en cuenta que algunas fiestas, al igual que algunos hechizos, provienen de tradiciones religiosas más que mágicas, por lo que van muy ligados a éstas. Ni que decir tiene que los hechizos de los Mitos no dependen en principio de nada, con lo que pueden recibir este tipo de influencias sin más problemas (se considera que la energía de la que hablamos permanece recuperable para quién la sepa canalizar ese día)

Es posible que algunos guardianes se sientan más a gusto otorgando mayores F.M.U. a las fiestas relevantes al hechizo en cuestión, o que sólo los apliquen caso de que exista una relación entre fiesta y hechizo. A vuestro gusto...

Ver tabla 2

Otros detallitos

Hay otros factores que pueden ayudar a que un hechizo surta efecto. Como decíamos, no es lo mismo intentar algo en el sótano de una mansión tenebrosa que en la cola del súper. He aquí una pequeña lista de influencias: tabla 3.

Y con todo esto...

Una vez calculadas estas influencias, hay

TABLA 1

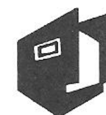
Tipo de Lugar	*F.E.T.**
Lugar normal y corriente, ciudad o campo.	1
Lugar de culto sin especial relevancia, ciudad (parroquia, sinagoga)	2
Lugar de culto sin especial relevancia, campo (ermita, iglesia de montaña)	3
Cementerios. Catedrales y lugares de culto importantes (monasterios, dólmenes prehistóricos) pero no excepcionales. Lugares dónde se han detectado fenómenos paranormales de manera aislada (casas encantadas, lugares de asesinatos)	4
Zonas dónde sea bastante habitual la presencia de fenómenos extraños (Montserrat, el Tíbet) o cuyo origen y utilidad para el culto no sea bien conocido (Stonehenge, el lago Ness, la isla de Pascua) y grandes formaciones geológicas (el Gran Cañón)	5
Zonas consideradas sagradas o malditas por alguna cultura, en especial si contienen algún lugar de culto destacado (la Meca, Machu Pichu, las pirámides)	6
Lugares como el triángulo de Las Bermudas, o el triángulo del Dragón, donde lo más normal es que pasen cosas raras. También, caso de que los PJs llegaran, zonas e islas míticas (Hi-Breasil, Avalon, el Hades)	7

*Factor Energía Telúrica

TABLA 2

Fecha destacada	*F.M.U**
Día normal	1
Día 13	2
Martes o Viernes 13	3
Equinoccio, Pascua, otras fiestas relativamente señaladas	4
Solsticios, fiestas muy señaladas (Todos Los Santos, San Juan)	5
Conjunciones poco comunes, fiestas que no sean anuales (la renovación del fuego de los aztecas, los 29 de febrero, los cambios de siglo)	6
Fechas rarísimas, coinciden con la apertura de portales y otros magnos eventos (no me refiero a la Expo...)	7

* Factor momento único.



que sumar los factores para ver qué pasa con el sortilegio.

Fórmula: (F.E.T.+F.E.U.+Fx) *2 contra POD-Factores de control.

Con un total de cuatro o menos, el hechizo no se verá afectado por ninguna de estas influencias. Si tiene que salir saldrá y si no, no, pero en cualquier caso lo que pase se deberá a los jugadores.

Con un resultado de cinco a diez, el hechizo contará con una posibilidad porcentual superior a la hora de efectuarse, pero tembién será mayor la posibilidad de que se les escape de las manos a los investigadores.

Sea como sea hay que tirar porcentaje en la tabla 4.

Con un resultado de once o mayor, o si ha salido "E.E." (energía excesiva) en la tabla 4, lo más probable es que el hechizo se descontrole, puesto que se considera que las influencias ambientales son tan marcadas que, de entrada, y si no es con ayuda de la suerte, no se pueden dominar. En tal caso hay que ver si se puede aplicar algún factor de control al hechizo (ver tabla 5).

Caso contrario, el hechizo debe considerarse una pifia, con lo que lo mas probable es que no funcione caso de ser de defensa y que libere a los seres y entidades contactados o convocadas (negación de hechizos de atadura, ataques sobre los propios PJs, simples batallas campales...).

Un ejemplo

Velvet Underground y Píted Cochote están en las pirámides (F.E.T. 6, con lo que podían ir a elegir otro sitio) de luna de miel. Es un día trece (F.M.U. 2) y se les ocurre dormir allí para investigar las actividades de un extraño culto que creen haber descubierto. Durante la noche oyen ruido, con lo que Velvet se pone un poco histérica y decide poner en práctica un hechizo que leyó en un libro muy raro que le dejo una amiga. Se trata de la Maldición de Azathot, cosa que debería protegerlos del Horrendo Cazador que pulula por allí.

El F.E.T. de seis más el F.M.U. de dos se suman (Velvet quería líar un porro pero Píted le ha dicho que nanay, así es que no se le suma nada de factor X) y dan un total de ocho.

La tirada de porcentaje es fallada estrepitosamente (había que sacar 60 o menos y han sacado un 82). Como era la primera vez que Velvet probaba el hechizo, lo ha hecho ella solita sin preguntar y hay, definitivamente, una presión externa, tiene un factor de control negativo de ocho a su POD de 16. Como no saque un diez o menos en la tabla de resistencia, esos dos no llegan al primer año de casados ...

TABLA 3

Ambiente	*Factor X*
Lugar más o menos privado, sin grandes aderezos	+1
Lugar público y visible	-2
Zona transitada	-3
Lugar acondicionado para el ritual	+3
Se ofrecen sacrificios humanos (sin que lo exija el hechizo)	+5
Se está en medio de un combate	-5
Se han consumido drogas	+3*
los PJs son conscientes de la fecha y lugar dónde lleven a cabo el hechizo (es decir, que no se ha elegido al azar)	+2

* Esto parte de una visión hippy de las drogas en el juego. Naturalmente, es lícito pensar que no van a tener ningún efecto positivo a la hora de hacer un hechizo, y es obvio que un PJ heroinómano bastantes problemas tendría el sólito para ir convocando a gente rara, así es que cada cual se ponga los modificadores al respecto como más le apetezca.

TABLA 4

Suma de factores	Influencia sobre el hechizo.
1-4	Sin cambios.
	Tirada de porcentaje.
5	90% o menos, añade un punto de POD, + de eso, E.E.
6	80% o menos, añade 2 puntos de POD, + de eso, E.E.
7	70% o menos, añade 3 puntos de POD, + de eso, E.E.
8	60% o menos, añade 4 puntos de POD, + de eso, E.E.
9	50% o menos, añade 5 puntos de POD, + de eso, E.E.
10	40% o menos, añade 6 puntos de POD, + de eso, E.E.
11 o más	Energía excesiva.

TABLA 5

*Factores de control**	
El personaje que lidera la realización del hechizo lo ha llevado a cabo antes	+2
El personaje que hace el hechizo ya lo ha visto hacerse	+1
El personaje que lleva a cabo el hechizo no lo ha probado ni lo ha visto realizar	-3
El hechizo se prueba por primera vez absoluta	-5
Un sólo personaje está realizando el hechizo	-2
Todos los personajes presentes del Se permite hacer grupo están en el ritual la tirada al POD mayor.	
No hay presiones externas (ni policia ni sectarios a la caza)	+3
Hay presiones externas	-3

* Se suman al Pod del personaje contra el doble de la suma de factores ambientales en la tabla de reistencia.

Nox demoni?

Aventura prevista para un DJ y un jugador. Es imprescindible que el Pj desee aprender magia. También sería interesante que fuera de corta edad (17 años o menos). No debe conocer ningún hechizo aún. Profesiones recomendadas: Alquimista, Artesano, Curandero, Goliardo.

por Ricard Ibáñez

La Magia abre dos caminos ante ti.
Elige aquella que desees.
Tendrás la recompensa que merezcas.
Francis Barret

Introducción

Otoño de 1445

Hace ya algún tiempo que el Pj oyó hablar del *Viejo*, un anciano hechicero huraño y misterioso que vivía en un recóndito valle, un lugar del que nadie le supo o le quiso decir la localización exacta. El Pj lo buscó por las montañas durante semanas, y hubiera abandonado la búsqueda de no darse cuenta de que en su vagar se había desorientado por completo, y ya no sabía cómo regresar al mundo de los hombres. Fue así, hambriento y exhausto, vestido con andrajos y con la bolsa vacía, como el Pj alcanzó a divisar, en la lejanía, las ruinas de la vieja torre fortificada, convertida ahora en granja, que era la residencia del *Viejo*.

El *Viejo* resultó ser un individuo alto y consumido, con ojos ardientes como brasas y barba escasa, rala y amarillenta. Al Pj le resultó imposible calcular su edad, pero estaba seguro que era uno de los hombres más ancianos que había visto jamás. Con él vivía Xenxa, una mujer rolliza de aspecto agradable, quizá su criada, quizá su amante, quizá ambas cosas a la vez. La primera reacción del *Viejo* cuando el Pj dijo que quería que le enseñara magia fue despedirlo a cajas destempladas, pero Xenxa intercedió por él, recordando al *Viejo* que el Invierno estaba cerca, y que un par de brazos jóvenes no irían mal en las tareas de la granja. Un vistazo alrededor confirmó al Pj (tirada de Otear) que, en verdad, había mucho por hacer...

A regañadientes, *el Viejo* aceptó que se quedara, siempre que se ganara el pan que comiera: él no alimentaba vagos. No quiso ni oír hablar de enseñar magia, pero, aunque no afirmó poseer conocimientos mágicos, tampoco lo negó.

El primer trabajo que le encargó fue llenar una cisterna de agua, para lo cual le entregó un minúsculo cubo y le indicó dónde había un manantial. El sendero que iba desde la cisterna al manantial era estrecho y empinado, con lo que el trabajo era fatigoso en extremo. Mostrando sus dientes amarillentos en algo parecido a una sonrisa, *el Viejo* le dijo al Pj: *Espero que haya en ti bastante fuerza para hacerlo en un día.*

Tras algunos viajes, el Pj pronto descubrió que necesitaría varios días de trabajo sin descanso para terminar con su tarea. Sin embargo, no le fue difícil darse cuenta (tirada de Percepción x 5 a cada viaje que haga con el cubo, hasta que lo consiga) que el manantial estaba situado casi encima de la cisterna. Hacer un pequeño cauce le costó pocas horas. Una vez terminado, las aguas del manantial fluyeron libremente, llenando ellas solas la cisterna.

Sin hacer ningún comentario, *el Viejo* le encargó inmediatamente la segunda tarea: *nuestra cerda está a punto de parir. Estate con ella y ayuda a dar nueva vida.* La cerda resultó ser un animal enorme y agresivo (aunque puede calmarse con una tirada de Con. Animal). Al llegar el momento preciso, y para alivio del Pj, se presentó en la porqueriza Xenxa, que demostró tener bastante experiencia en estos menesteres. El parto duró toda la noche, y fue duro y agotador, pero el Pj se sorprendió al amanecer mirando con ternura a los lechones, entendiendo el milagro de la vida quizá por primera vez.

La tercera tarea del *Viejo* fue, aparentemente, la más sencilla. Le mostró una pequeña parcela de terreno y le dijo: *haz aquí tu huerto, cuídalo lo mejor que sepas y muéstrame su fruto...*

1. El Viaje

21 de Junio de 1446, al atardecer

El Pj se encuentra maldiciendo su suerte mientras arranca las malas hierbas de su huerto. Es la única cosecha que ha conseguido tras muchos meses de trabajo constante. Posiblemente se sentirá frustrado y furioso, y puede que se plantee seriamente recoger sus escasas posesiones y marcharse de allí.

Será entonces cuando Xenxa asome la cabeza y le grite que el amo quiere verle...

El Viejo está en su laboratorio, la sala más abarrotada de objetos extraños que el Pj viera jamás. Al entrar, lo encontrará mirando con expresión preocupada una caja de madera, no demasiado limpia y totalmente vacía. Alzando la mirada, *el Viejo* le dirá al Pj que tiene una nueva tarea que encomendarle: debe ir a una zona del bosque llamada Valle Umbroso, y coger en la víspera de San Juan toda la Cincoenrama que quepa en su zurrón.

Si el Pj pasa una tirada de Con. Mágico recordará que la Cincoenrama es una planta mágica usada para multitud de hechizos, entre los que destacan los de *Dolores de Parto*, *Sinceridad* y *Mal de Ojo*. Es evidente que, recogida en una fecha mágica como es la Noche de San Juan, sus propiedades mágicas se multiplicarán por mil. Es la primera tarea relacionada con la magia que *el Viejo* encarga al Pj, por lo que es posible que éste se alegre. La alegría se le disipará si pasa una tirada de Leyendas y recuerda que durante la Noche de San Juan

El Viejo

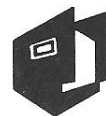
FUE	12	Alt.	1'85	Peso:	60 kg.
AGI	10	RR:	-75%	IRR:	175%
HAB	20	Apariencia:	10		
RES	15	PER	20		
COM	10	CUL	22		

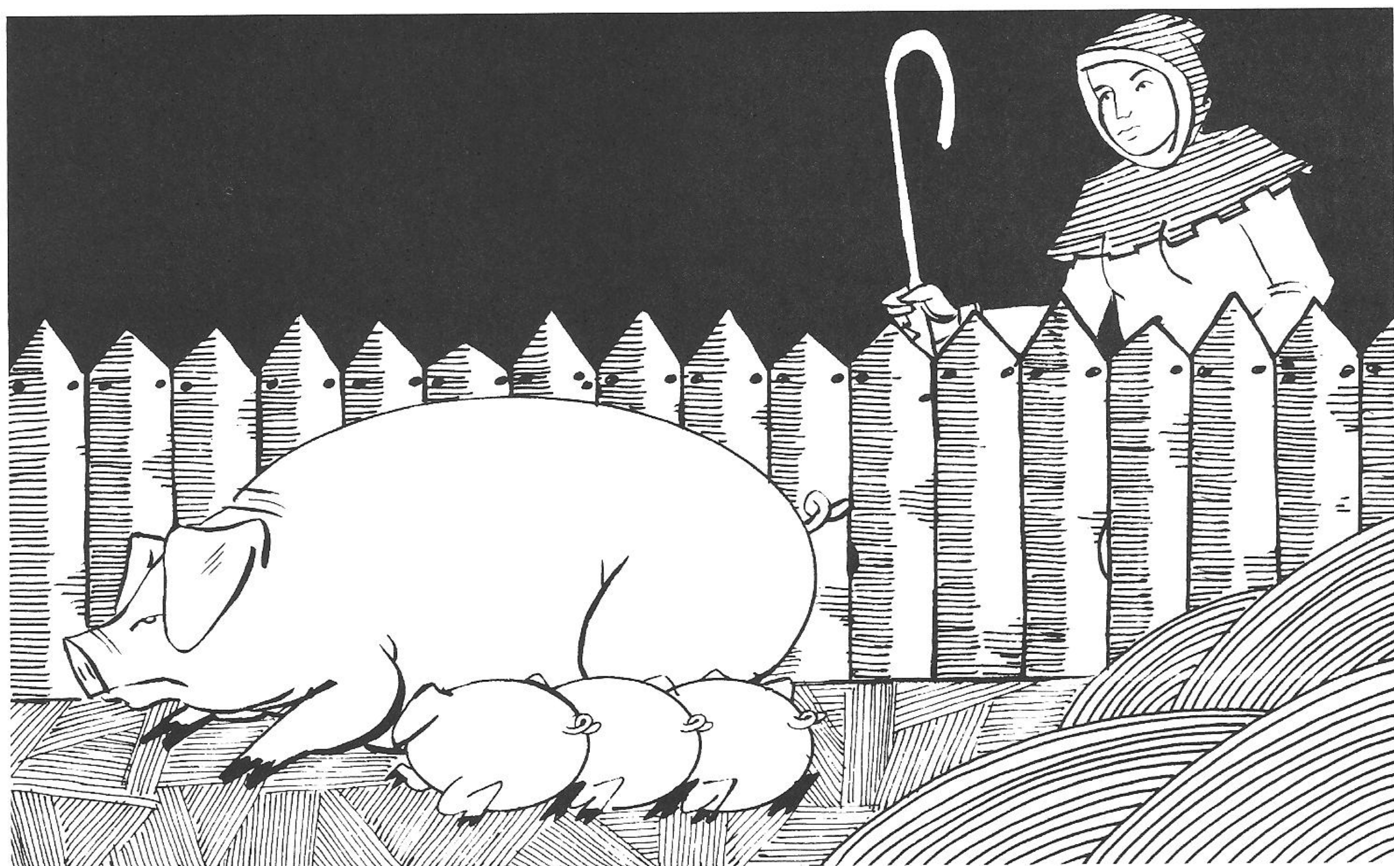
Armas: Bastón 60% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 95%, Astrología 90%, Con. animales 75%, Con. Mágico 110%, Con. Minerales 85%, Con. plantas 75%, Enseñar 95%, Psicología 99%
Hechizos: Casi todos.

Xenxa

FUE	18	Alt.	1'65	Peso:	82 kg.
AGI	12	RR:	15%	IRR:	85%
HAB	15	Apariencia:	15		
RES	20	PER	15		
COM	15	CUL	10		

Armas: Garrote 80% (1D6+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Artesanía 60%, Con. animales 65%, Con. plantas 90%, Medicina 60%, Prim. Auxilios 90%





suelen pulular por el bosque todo tipo de criaturas, algunas de ellas muy poco amables y aún más extrañas...

2. El Camino Real

El Pj se pone en camino al día siguiente (22 de junio) al alba. Lleva ropa de viaje, calzado fuerte, una capa con capucha que sirve tanto de abrigo durante el día como de manta durante la noche, un zurrón con algo de fruta, pan y queso, un cuchillo en el cinto y un largo bastón para ayudarse a caminar. Al despedirse, *el Viejo* le da una bolsa con algunas monedas de plata (exactamente 13), y una última recomendación: *Ten cuidado al escoger las hierbas que pongas en el zurrón. No todas las que parecen buenas lo son en realidad, y a menudo las más fáciles de recoger son las peores...*

Poco a poco el Pj se abre paso por los ocultos senderos que conducen hasta la morada del mago, recordando lo que le costó dar con ellos la primera vez. Si pasa una tirada de *Escuchar* oirá susurros, cuchicheos y risitas a sus espaldas, efectuados por vocecillas agudas. Una tirada de Memoria con un bonus de 35% le permitirá recordar que, en otras ocasiones en casa del mago o sus alrededores, le ha parecido oír vocecillas muy parecidas.

Nota al DJ: Se trata de las Hadas y Duendes del bosque, que lo están acompañando un trecho por curiosidad y para despedirse de él. Por supuesto, si el Pj se gira rápidamente para tratar de ver a alguno de ellos o, aún peor, atraparlo, pueden ofenderse y tomárselo **muy** mal.. (Para más detalles, consultar págs. 48 y 50 del manual).

Hacia media mañana el Pj sale del valle y alcanza el Camino Real. A menudo éste cruza los campos de cultivo, donde los campesinos se apresuran a recoger, mientras cantan, la última cosecha de trigo. El Pj también se encuentra, de tanto en tanto, con jovencitos y muchachas cargados con haces de leña muerta, lo que le hará recordar la costumbre campesina de encender grandes hogueras la noche de San Juan.

3. La Posada

Falta poco para el atardecer cuando el Pj llega a la *Posada del Arriero*. Es un edificio de aspecto algo descuidado, pero sólido. Sabe por referencias que dormir en él no es muy caro, así que es una buena alternativa a dormir a la intemperie.

Caso que se decida a entrar, se encontrará al traspasar el umbral en una estancia llena de humo (parece que la chimenea no tira bien), donde una veintena de personas lo mirarán con cierta curiosidad, dada su condición de forastero. La lista de precios es la siguiente:

Dormir en Sala Común: 5 monedas.
Dormir en Habitación: 15 m.
Jarra de Vino: 2 m.
Jarra de Leche: 1 m.
Plato de potaje: 2 m.
Empanada de menudillos: 1 m.
Asado (ración): 5 m.

(Nota al DJ: Sería razonable que el pobre Pj consulte el saldo de su magra bolsa antes de embarcarse alegremente en estipendios que quizá no pueda pagar. Por otra parte, Mateo, el dueño, tiene la buena costumbre de cobrar siempre por adelantado).

La encargada de servir las mesas y atender a los clientes es una mujer de unos treinta años llamada María, de senos opulentos, ya algo caídos, sonrisa cansada y ojos tristes. Está ya demasiado curtida para que surjan efecto en ella las tiradas de Seducción, pero cualquiera puede hacerla suya en el establo por 5 monedas de plata: tiene una hija que mantener, y no quiere verla tomar el mismo camino que ella. Por cierto, si el Pj se anima a retozar con María hay un 25% de posibilidades de que se contagie una buena Gonorrea (ver pág. 64 del manual).

Si el Pj toma una jarra de vino con los parroquianos puede llegar a enterarse de

una información bastante interesante (se agradecería una buena interpretación o, en su defecto, una buena tirada de Elocuencia):

Parece ser que la zona a donde se dirige el Pj, el valle Umbroso, forma parte del feudo del joven Pedro, Barón de San Miguel, un muchacho cruel y egoísta que heredó el título hace pocos meses, debido a la repentina muerte de su padre. Se dice que sus castigos son severos: quemar a las brujas, cortarle la lengua a los blasfemos, la mano a los ladrones y esclavizar de por vida a los deudores y a su familia. ¡Malos tiempos cuando hay un mal señor!, concluirán sentenciando los de la posada. Por suerte, el *buen Dios* suele arreglar estas cosas tarde o temprano, y no sería el primer mal amo que sufre un *lamentable accidente*.

En la posada hay un par de tipos de aspecto patibulario que invitarán al Pj a jugar unas partiditas de dados. Durante las dos primeras partidas el juego se desarrollará de forma normal. A la tercera los otros jugadores tendrán *muy mala suerte* y el Pj ganará una buena cantidad de dinero. Uno de ellos propondrá entonces aumentar las apuestas. Si el Pj acepta los dos harán trampas, dejando al Pj sin dinero. En caso que se niegue a seguir jugando uno de ellos simulará examinar los dados y empezará a gritar que el Pj es un tramposo, pues debe haber cambiado los dados, ya que estos están cargados. En caso de que el Pj no consiga demostrar su inocencia (por ejemplo, preguntando dónde están entonces los dados auténticos), los parroquianos de la posada le darán una buena paliza (daños 1D8+2) arrojándolo seguidamente al barro del camino, tras haberle cogido todo lo de valor que llevara encima (calzado incluido).

Timadores

FUE	12	Alt.	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	15	RR:	45%	IRR:	55%
HAB	15	Apariencia:		10	
RES	12				
PER	15				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Robar 60%, Juegos de Manos 50%, Juego 75%, Correr 40%

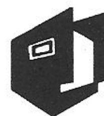
4. La tierra del barón

(Si el Pj no pasó la noche en la posada deberá hacerlo en las cercanías, al raso. No tendrá incidentes, pero la noche será muy húmeda. Posibilidad de resfriarse, 45%).

El día 23 amanecerá brumoso y triste. A poco más de una hora de camino de la posada se encuentra un riachuelo de cierto tamaño, que marca la frontera entre el señorío donde se encuentra el Pj y las tierras del barón de San Miguel. El Pj no necesitará ninguna tirada especial para darse cuenta que las tierras del barón están mucho más agostadas y secas que las que deja atrás, sin que haya una explicación aparente de ello. Para cruzar el riachuelo el Pj puede optar entre mojarse los pies o bien intentar saltar de piedra en piedra por un paso cercano. En este último caso deberá tirar por Agilidad x 3, pues corre el peligro de resbalar y caer de culo en el lecho del río, quedando calado hasta los huesos. Si pasó la noche al raso, hay un 35% de posibilidades de que coja una pulmonía. Si durmió calentito en la posada, el porcentaje se reduce a un 15%.

Cerca del vado hay un tipo de aspecto andrajoso, apoyado en una gran piedra de tal modo que queda oculto a los ojos de los que cruzan el río hasta que están casi encima de él. Lleva un gran cuchillo en la mano, y con él está cortando calmosamente delgadas rebanadas de una manzana, que luego mastica más lentamente aún. Mirará de hito en hito al Pj, sin decir nada en un principio ni dejar de masticar. Si el Pj pasa





una tirada de Psicología se dará cuenta de que es un bandido, y que está calculando si vale la pena atacar al Pj o dejarlo en paz. Si *nuestro héroe* no quiere problemas, quizá sería una buena política invitarle a almorzar compartiendo con él las provisiones de su zurrón. Blas, que así se llama el bandido, no es mal tipo en el fondo, aunque rebanaría sin remordimientos el gaznate a su abuela si con ello fuera a sacar algún provecho. Si el Pj dialoga con él durante un rato, se puede llegar a enterar de que, de un tiempo a esta parte, *en el centro del bosque están pasando cosas muy raras. En algunas zonas los árboles se están secando, como si les hubieran arrancado el corazón.* También puede enterarse de la información que tenían los parroquianos de la posada, caso que por algún motivo se la hubiera perdido.

Blas, el bandido

FUE 18	Alt. 1'82	Peso: 75 kg.	
AGI 15	RR: 60%	IRR: 40%	
HAB 16	Apariencia:	8	
RES 15			
PER 12			
COM 5			
CUL 5			

Armas: Cuchillo 75% (1D6+1D4)
Pelea 65% (1D3+1D4)
Armadura: Harapos de Peto de cuero (Prot. 2, Res 20)
Competencias: Otear 60%, Esconderse 75%, Tortura 50%

A medida que se interne en las tierras del barón el Pj verá confirmadas sus primeras impresiones: las cosechas son pobres, la vegetación es escasa, los árboles secos numerosos. Incluso el viento es frío y desagradable. Tampoco se oyen los trinos de los pájaros, y los pocos que cruzan la zona lo hacen muy alto, y deprisa, como si fuera un lugar maldito que conviene evitar cuanto antes. En el horizonte, sobre una colina, se recorta la silueta del pequeño castillo de San Miguel. Una tirada de Otear mostrará al Pj que se haya en muy buen estado... y que la horca que se encuentra ante él está ocupada por un macabro fruto... Parece que el joven señor sigue ejerciendo su particular justicia.

5. Los dos caminos

A mediodía se levanta la bruma, y el sol empieza a calentar los huesos del Pj. Suponiendo que aún le queden provisiones, es posible que éste decida hacer un alto para comer un bocado (o simplemente para descansar, que ya lleva una buena caminata).

Pronto encontrará un lugar ideal: un roble centenario, al lado del camino, a cuya sombra se está fresco y cómodo.

Desde donde se encuentra el Pj se puede ver, a lo lejos, la colina con el castillo, y también la gran masa del bosque, a la cual se dirige. Hay dos elementos más en el paisaje que llamarán su atención: por un lado una vieja casa en ruinas, al parecer destruida por un incendio. En el lado opuesto hay un pequeño prado de flores silvestres de vivos colores (algo insólito en esta tierra agostada y reseca). Por un instante, al Pj le parecerá que en las ruinas hay una joven bellísima, vestida de negro, que le hace señas para que se acerque. Y son movimientos urgentes, que indican furia apenas controlada. Simultáneamente, creerá ver entre las flores del prado una anciana vestida de blanco, que alzará su sonriente mirada ofreciéndole unas flores recién cortadas. Y hay en ese gesto paz, sabiduría, y comunión con la naturaleza.

El Pj parpadeará, dándose cuenta de que se ha dormido unos instantes. Evidentemente, por mucho que inspeccione el prado o las ruinas no encontrará nada.

6. El corazón del bosque

El Pj llegará a los primeros árboles del bosque con las últimas luces de la tarde, apresurando el paso para llegar al Valle Umbroso antes que sea noche cerrada. El bosque no es un lugar especialmente agradable. Los senderos son traicioneros y tienden a acabar bruscamente en callejones sin salida, las raíces de los árboles sobresalen traicioneramente de la tierra haciendo tropezar al Pj, y las ramas bajas parecen siempre dispuestas a azotarle la cara. Como le dijera Blas, los árboles secos y muertos son relativamente abundantes. Y además, el Pj tendrá en todo momento la incómoda sensación de que lo vigilan...

Ya en el Valle Umbroso, el pj puede empezar a hacer todas las tiradas de Con. Mágico que quiera para encontrar la dichosa Cincoenrama (y salir pitando luego). Caso de que las pase encontrará Achicoria, Correguela, Valeriana... incluso algo del maléfico Eleboro Negro. Pero ni una mísera brizna de Cincoenrama. De pronto, una gruesa rama de árbol azotará la tierra ante él, y una voz, profunda y colérica le gritará un *¿Qué has venido a hacer aquí, humano?* El Pj levantará la mirada... y es posible que se haga caca en los calzones. Se encuentra delante de una Mandrágora adulta... y no está precisamente de muy buen humor.

De entrada, la visión del árbol parlante supondrá al Pj ganar 1D10 de IRR si no pasa la tirada. En segundo lugar, puede resultar su muerte si intenta atacarla, salir por piernas o hacer cualquier otra cosa que no sea decir sinceramente la verdad: como ya hemos dicho, hoy la Mandrágora no está para bromas.

La Mandrágora se quedará mirando fijamente al Pj durante un buen rato (el suficiente para que empiece a sudar). Finalmente le dirá: *Quizá te haya traído el Destino. Quizá seas el brazo de nuestra venganza.*

¿Has visto la tierra? Sufre y se muere, porque su amo no la quiere. Desde antiguo los hombres de la comarca han establecido alianza con la tierra, y la tierra ha respetado el pacto. Pero ahora hay un nuevo señor entre los hombres, y ha prohibido que se realicen los viejos ritos, y los castiga con la horca, la espada y el fuego. Como cada víspera de San Juan, en un claro del bosque los hombres y mujeres de la Vieja Religión se disponen a celebrar la fiesta del fuego y de la fecundidad. Pero el joven señor cabalga hacia allí con sus hombres para impedirlo. Nos atan aún los viejos pactos: no podemos derramar su sangre. Pero tú si puedes hacerlo. Ve hacia allí. El Bosque atacará, y el joven Señor caerá a tus pies. Haz que su sangre se

derrame fuera de su cuerpo, haz que su vida se disipe, y la vida volverá a la tierra. Si no lo haces... entonces no saldrás vivo de este bosque.

Mandrágora

FUE	45	Altura: 10 m.	Peso: 1800 k
AGI	3	RR: 0%	IRR: 250%
HAB	10	Arm. Nat.	12 (Corteza)
RES	45		
PER	20		
COM	3		
CUL	10		

Armas: Golpear con ramas 45% (1D8+6D6)
Competencias: Con. Vegetal 99%, Psicología 75%, Leyendas 70%
Poderes especiales: Ver pág. 54 del manual.
Esta Mandrágora en concreto puede hacer 15 ataques por turno.

7. La decisión

Tras el discursito la Mandrágora permitirá que el Pj se aleje. Salir por piernas quizá no fuera la más sabia decisión, así que es posible que se aposte cerca del sendero que cruza el bosque, a la expectativa de los acontecimientos.

No tendrá tiempo de aburrirse demasiado. Al poco rato una tirada de Escuchar le revelará que se acerca un grupo de jinetes al trote, y al rato verá aparecer a una docena de soldados a caballo. Todo sucederá muy rápido. De pronto los árboles de los alrededores parecerán cobrar vida, y azotarán repentinamente con sus ramas a los jinetes a galope. La mayor parte de los jinetes caerán al suelo, y los que consigan dominar su caballo volverán grupas para huir, gritando que el bosque está maldito. Cojeando y gimiendo de dolor, los caídos les seguirán lo más deprisa que puedan. Solamente un cuerpo quedará tendido en el suelo: un muchacho, más o menos de la misma edad que el Pj, vestido con una capa ricamente bordada y una cota de malla de primera calidad. El joven barón de San Miguel. El Pj solamente tiene que acercarse hacia él y clavar su cuchillo en su cuerpo. Fácil. Y mientras se acerca, le parecerá ver por el rabillo del ojo a una vieja vestida de negro, que le chilla y le anima a que lo haga.

Si el Pj vacila... quizá recuerde la sensación que tuvo al ayudar a parir a la cerda, quizá recuerde hasta qué punto llegó a sentir entonces el milagro de la vida. De cualquier tipo de vida. Y alzando la mirada verá a una muchacha joven, bellísima, vestida con túnica blanca, que le muestra un ramillete de flores recién cortadas y le invita a seguirla. Será una visión fugaz. Pronto desaparecerá entre los árboles.

Si el Pj decide matar al barón encontrará sin problemas la Cincoenrama y saldrá del bosque sin más contratiempos. Se sentirá satisfecho de sí mismo, y se dará cuenta que la vida humana, al fin y al cabo, no es tan importante. Si prosigue sus estudios tiene madera para ser un mago goético de primer orden.

Si el Pj decide no matar al barón llegará hasta sus oídos el sonido de risas y cánticos. Si se acerca a mirar llegará fácilmente a un claro, donde un grupo de hombres y mujeres (de todas las edades) bailan alrededor de una hoguera y beben de un gran tonel colocado al pie de un roble. Si el Pj bebe de ese tonel descubrirá que es una especie de vino, fresco y embriagador, que le llenará de paz y frescor, la paz de una mañana florecida de primavera, el frescor de las gotas del rocío en el amanecer. Y verá cómo, tambaleante y confundido, el joven barón llega hasta él. Quizá sería buena idea darle de beber también. Si así lo hace, curará su alma de legalismos e intransigencias, pues aprenderá a dejar de gobernar con la ley para hacerlo con el corazón. Y esto le hará empezar a querer su tierra, y a los que en ella viven. Y será querido por ellos, pues será sabio, justo y bueno.

Entonces, evidentemente, la tierra volverá a dar fruto, pues los pactos se habrán sellado de nuevo. El Pj encontrará sin problemas Cincoenrama, y podrá volver a la torre del *Viejo* con el corazón alegre y los pies ligeros. Si prosigue sus estudios tiene madera para ser un mago blanco de primer orden.



Barón Pedro de San Miguel

FUE	15	Alt. 1'75	Peso: 65 kg.
AGI	12	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Apariencia:	20
RES	18		
PER	14		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada 85% (1D8+1+1D4)
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 60%, Mando 45%

Conclusión

Una vez ante *el Viejo*, éste recibirá la Cincoenrama en silencio. Después le preguntará al Pj. *¿Cuáles han sido mis tres primeras lecciones?*

Las respuestas correctas son:
* La Fuerza más poderosa es el ingenio.
* La Vida es un don precioso, no debe desperdiciarse ni destruirse.
* Sólo las cosas hechas con amor dan fruto.

Si el Pj contesta (más o menos) de manera correcta el mago gruñirá *¡Pues que sea la última vez que llegas tarde a clase!* Seguidamente, empezará a iniciarle en los secretos de la magia.

El Pj estará dos años con él. Al cabo de ese tiempo, habrá aprendido 60 P. Ap. para gastar únicamente en Conocimiento Mágico, así como algunos hechizos. (Nota al DJ: Dale el número máximo de hechizos que su Con. Mag. admita. Se los habrá ganado).

Recompensas

Jugar esta aventura supondrá 20 P. Ap. Si el Pj trae la Cincoenrama ganará 25 P. Ap. más.

¡Feliz (y mágica) noche de San Juan, amigos!

Fuego en los pinceles

Desde tiempos inmemoriales la humanidad ha rendido culto a los cuatro elementos naturales: Agua, Tierra, Aire y Fuego. De todos ellos quizás el más atractivo (y también el más destructivo) haya sido el fuego. Así se explican multitud de fiestas paganas (y San Juan es una de ellas) y de la misma manera se explica el encanto de este elemento, recogido en multitud de leyendas, y también en muchas de las novelas de fantasía más conocidas por todos nosotros. ¿Qué son Smaug y Arioch sin ir más lejos? Fuego. Fuego destructivo y a la vez purificador. Desde LIDER (y el Pincel de Marta no quiere ser una excepción) hemos decidido dedicar un pequeño homenaje a esta fuerza de la naturaleza. De modo que me voy a encender un cigarrillo, me doy una vuelta por el Liceo de Barcelona y enseguida estoy con vosotros...

por Salvador Tintoré

La sección del Pincel de marta se divide hoy en dos partes. En la primera acabaremos de explicar algunos puntos sobre el modelado de figuras que quedaron pendientes del artículo anterior (y, con un poco de suerte, aún quedará algo para el siguiente número). En la segunda parte explicaré, como no, el modo de pintar demonios, dragones...En definitiva, como devolver a la vida (con nuestros pinceles) a los hijos del fuego.

Hágala usted mismo (y II)

Las manos se pueden realizar de dos formas. La primera consiste en añadir al brazo una tira de masilla y sobre ésta (con un pequeño punzón) dibujaremos los dedos. Luego añadiremos un pequeño hilo de masilla a la palma y modelaremos el dedo pulgar. La segunda manera consiste en ir elaborando (a partir de un trozo de masilla) todos y cada uno de los dedos, a los que luego juntaremos por la parte de la palma. Esta técnica sólo puede usarse cuando el tamaño de la figura es mayor de 25 mm.

En caso de que la mano haya de sujetar algo (una espada, por ejemplo) es recomendable modelar primero el objeto a sujetar, luego modelaremos la mano alrededor del objeto (doblando los dedos en torno a éste) y por último cruzaremos el pulgar en el lado opuesto. Luego pegaremos la mano (una vez seca la masilla) al brazo.

Para modelar cotas de malla, primero cubrimos el lugar que haya de ocupar la cota en la figura con una ligera capa de masilla. Luego (cuando la masilla empiece a estar seca) dibujaremos las anillas con un punzón que tenga la punta circular o en forma de ocho. El dibujo lo haremos presionando el punzón sobre la masilla y siguiendo una dirección fija. Por ejemplo, de izquierda a derecha y de arriba a abajo, como si estuviéramos escribiendo. Finalizamos la cota poniendo un pequeño margen en sus límites (cuello, mangas y cintura) hecho con un fino hilo de masilla.

En el caso de las armaduras, lo primero es tener claro el modelo a crear. Luego habremos de esculpirla como si de un cuerpo se tratase (en el caso de que quieras una armadura de cuerpo entero). Si sólo quieres poner en la figura una parte de la armadura (por ejemplo una coraza) la habrás de modelar sobre la figura (como si fuera la ropa). El modelado se hará pieza por pieza, pero la parte más difícil llega a la hora de esculpir. Hemos de conseguir que la superficie quede lo más lisa posible. Para ellos usaremos la pulidora o un buen juego de limas.

Respecto a los escudos, se han de modelar aparte de la figura. De hecho, ya existen muchos escudos sueltos a la venta que pueden ser aprovechados (por ejemplo, de la marca *Citadel*). Si prefieres hacerlos tú mismo habrás de tener muy claro la forma del escudo (oval, redonda, cuadrada...), de que material se supone que es (metal, madera) y si quieres incluir algún relieve en su interior.

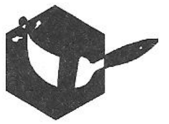
Para darle la forma es recomendable partir de una superficie ya hecha. Así, si lo queremos redondo, podremos usar una moneda (las de peseta nueva son ideales) que cubrirás de una ligera capa de masilla. Si ha de ser de otra forma (oval o cuadrada) es preferible que hagas una pequeña plancha de madera o cartón duro que recubrirás también de masilla.

Para imitar la textura de madera lo ideal es dibujarla con un punzón mientras la masilla aún no esté seca. Habrás de hacer pequeñas rayas paralelas o bien en forma de "V" que se repitan a lo largo de toda la superficie. Simular el metal es aún más fácil. Sólo tienes que asegurarte de pulir bien la masilla y luego hacer los remaches con un punzón (de punta redonda), o bien hacerlos poniendo pequeñas bolitas de masilla que chafarás un poco.

Los relieves (el dibujo del interior del escudo) son más difíciles y, si no estás seguro de querer ponerlos, es mejor que pintes la figura en el momento de pintar el escudo. Si quieres ponerlos habrás de usar pequeñas tiras de masilla que irás pegando con una espátula para conformar el dibujo. Luego habrás de repasar éste con un alfiler o una aguja para eliminar la masilla sobrante.

Hijos del fuego

Se trata de imitar el fuego en figuras propicias para ello. Como ya se ha dicho antes, dragones y demonios son, sin duda, las piezas más adecuadas. Como siempre



he de advertir que, antes de empezar, la mayoría de las técnicas que mencione fueron explicadas en el número 34 de LIDER (si la memoria no me falla). Estas técnicas sólo serán nombradas ahora, pero no volveré a explicarlas (lo siento, majo).

En primer lugar habremos de hacer una buena selección de colores: Naranjas, rojos y amarillos, a ser preferible de tonos vivos (eso es, muy cantones). Las tintas, cuyo uso aquí recomiendo, habrán de ser de los mismos colores también, aunque puede usarse tinta negra o marrón para sombrear las zonas más oscuras.

Una segunda advertencia. En el caso de los dragones (de los que hay las mejores piezas) es muy recomendable que el pintado (con todas sus técnicas) se haga ESCAMA POR ESCAMA. De acuerdo, puede resultar muy pesado, pero los resultados al final lo agradecerán.

Empezaremos hablando de los dragones. Supongamos que ya tienes la figura pegada y enmasillada (en el LIDER 35 se explican algunos consejos). Para pintarla puedes optar por dos sistemas (aparte de los que se te ocurran, claro). El más laborioso consiste en pintar toda la figura de un color rojo del tono más oscuro que encuentres (como color de base). Luego empezaremos a hacer un difuminado (recuerda, escama por escama) de este rojo oscuro a uno de un tono más vivo. Cuando hayamos acabado este difuminado haremos otro desde este segundo tono a otro rojo más vivo aún. Y así sucesivamente hasta que acabes con toda la gama de rojos. Entonces volveremos a repetir todos los difuminados pero ahora con la gama de naranjas (y siempre en zonas más pequeñas para que se puedan ver los tonos rojos que primero hemos pintado). Una vez acabemos con los naranjas pasaremos a los amarillos (empezando también por el más oscuro y acabando por el más claro). El resultado final puede ser sorprendente si has hecho bien los difuminados y elegido bien los colores. Pintas entonces las garras, dientes, ojos, lengua...y finalmente proteges la figura con un barniz satinado, o incluso brillante, lo que aumentará su apariencia de viscosidad.

Es importante que uses colores de la misma marca durante todo el proceso, ya que las pinturas de cada marca tienen texturas diferentes y, si difuminas unas con otras, te puede quedar un bonito pastel (aunque eso sí, de dragón).

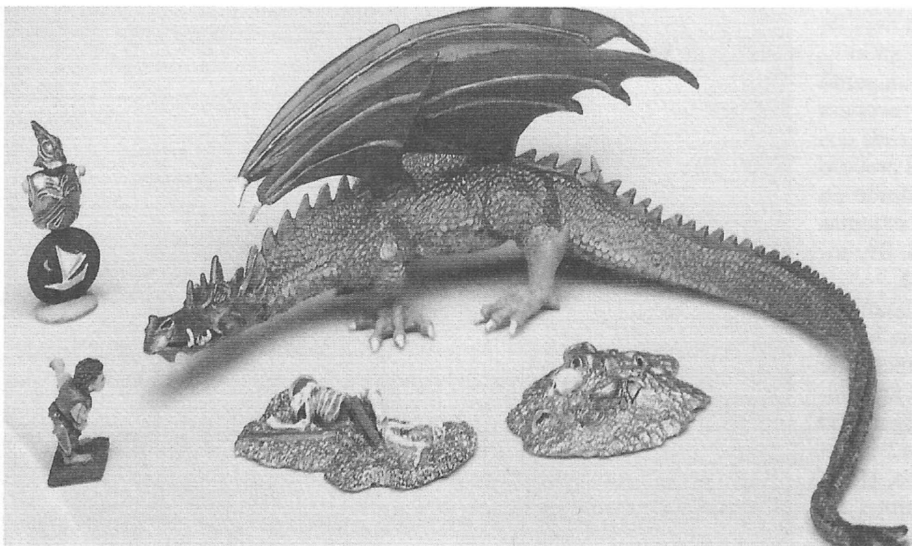
El segundo sistema es más rápido pero también da buenos resultados (sobre todo en relación al tiempo invertido). Empieza imprimando toda la figura de color negro. A continuación se da un concienzudo pincel pero esta vez de color naranja. Y una vez acabemos con el color naranja daremos un último pincel seco pero ahora de amarillo. No debes preocuparte si los cambios de tono y color son muy bestias. Estos cambios se disimularán dando un rápido lavado a la figura con tinta roja o naranja. Esto dará una cierta apariencia de difuminado a la figura (aunque no lo hayamos hecho).

Hay que señalar que los dragones no siempre tenían que ser de color rojo. En muchos cuentos y leyendas (y en ciertas novelas de fantasía) se les representa de otros colores, de una gama tan amplia que casi se puede decir que los hay "de todos los colores" (metálicos inclusive). Hoy sólo me he ocupado de los de color rojo (como hijos del fuego que son). Si tengo tiempo (y paciencia) quizás en un número próximo hable de los restantes.

Para los demonios también existen dos técnicas muy adecuadas para pintarlos. Aparte de estas, puedes usar, nadie te lo impide, las que antes he explicado para pintar dragones. Y, de la misma manera, puedes usar las técnicas de pintar demonios para pintar dragones. Es decir, cualquiera de las cuatro técnicas que hoy explico pueden servir perfectamente para pintar demonios o dragones. Unicamente las he dividido para su mejor comprensión y, porque de hecho, son las que suelo usar con cada tipo de figuras.

El primer sistema para pintar demonios es ciertamente curioso y, en cierta manera, rompe con todos los esquemas en los que me había basado hasta ahora. La técnica en si no es muy difícil (básicamente pincel seco), lo que si que puede resultar un poco extraño es el uso que le vamos a dar a los colores. Hasta ahora usábamos los colores oscuros para las zonas de sombras y los claros para las zonas de luces. Hoy vamos a hacer todo lo contrario. Me explico: el color base que usaremos será un amarillo claro (y a ser posible chillón), luego daremos un pincel seco de naranja y acabaremos dando un segundo pincel seco, esta vez con color rojo. Sobre el último rojo daremos algunos reflejos de este rojo mezclado con amarillo. Por último daremos un ligero lavado de tinta roja sobre toda la figura para atenuar los contrastes. El resultado final es que da la impresión de que el demonio esté hecho de lava, de magma ardiendo a punto de estallar. Toda una nota de color para tus partidas.

La segunda técnica es mucho más sencilla (y clásica), pero igual de efectiva. Se basa, fundamentalmente, en el color rojo. El color de base de la figura será un rojo oscuro. Sobre este rojo daremos un lavado de tinta negra (o de pintura negra disuelta). Una vez esté seca la tinta (o pintura) daremos un pincel seco del mismo rojo aclarado con naranja. Por último daremos un segundo pincel seco de la misma mezcla que el anterior (rojo con naranja) pero añadiremos ahora un poco de amarillo. Usa siempre naranjas y amarillos para aclarar el color rojo. Si usas blanco el demonio acabará de un bonito color rosa que hará reír a los jugadores, y si hay algo que no aguantan los demonios, es que se rían de ellos. Creeme, te lo digo por experiencia...



(Despedida y cierre: Suena la música de Pyromania -Deff Leppard- a todo volumen. Se quema la biblioteca de Ankh-Morpork y Rincewind esboza una sonrisa malévola mientras Dosflores da saltitos de alegría. En un país de bárbaros ignorantes nadie llora tan lamentable pérdida.)

El Lanzallamas

Nueva arma para Star Wars

Y para que no falte de nada en este número de LIDER dedicado a la Noche de San Juan, aquí te ofrecemos una ayuda para que puedas celebrar la verbena en el universo Star Wars. A falta de madera, puedes chamuscar a unos cuantos imperiales. No creo que les importe demasiado.

por Alex Fernández

Al igual que las granadas y los lanzadores de proyectiles sólidos, los lanzallamas fueron en su día una de las armas desplazadas por la introducción masiva del bláster en los campos de batalla. Aún así, sigue presentando una serie de peculiaridades con respecto a otras armas que hacen que todavía hoy tenga su lugar en el arsenal de un ejército. Por ejemplo, el haz de un lanzallamas permite barrer un área determinada al poder mantenerse continuo, y su poder incendiario lo hace especialmente útil contra blancos inflamables o para obstruir el paso en accesos angostos.

El reglamente aquí explicado corresponde al del lanzallamas de plasma, que dispara un haz más rápido y concentrado que el convencional, aunque las reglas pueden ser válidas para el resto de lanzallamas. Los de plasma suelen llevar su propia munición incorporada, pero también pueden acoplarse a depósitos auxiliares en mochilas o riñoneras mediante un tubo flexible.

Dependiendo del tipo de protección que lleve el objetivo, los efectos de las llamas serán más o menos devastadores. Si el personaje alcanzado por un arma de este tipo está protegido por algún tipo de blindaje aislante y resistente al fuego, entonces el valor de éste se duplica. Sin embargo, si el haz se mantiene constante sobre el blanco, la armadura se irá calentando y perderá su capacidad protectora a razón de un punto por asalto hasta que su valor llegue a cero o el haz se interrumpa (lo que ocurra antes). Si el sujeto deja de sufrir daño por las llamas, su blindaje se enfriará a razón de un punto cada dos asaltos (es decir, recupera un punto de protección por cada dos rondas de enfriamiento). El proceso puede ser más o menos rápido en función de las condiciones externas (viento huracanado, lluvia, frío intenso, calor extremo, etc...).

Ejemplo: Un soldado de asalto es alcanzado por un disparo de lanzallamas y queda bajo los efectos de éste durante cinco rondas. Su blindaje (+1D a FOR) le protegerá 2D en el primer asalto, 1D+2 en el segundo, 1D+1 en el tercero, 1D en el cuarto y 0D+2 en el quinto. En ese momento el soldado se pone a cubierto y logra permanecer así cuatro rondas, tras las cuales su blindaje ha recuperado 2 puntos a efectos de protección contra el fuego, quedando en 1D+1. Si ahora volviera a ser alcanzado por el lanzallamas, ese sería el valor de su armadura (recuerda: contra las llamas).

Si el personaje está protegido por algún tipo de blindaje específicamente resistente al fuego, su valor se duplica y además, la velocidad de calentamiento es menor: 1 punto cada cuatro asaltos.

Si el personaje está protegido con material no inflamable pero que transmite el calor, como hierro, sin ningún tipo de aislante, el valor de protección se duplica pero se reduce a razón de 1D (no un punto) por cada asalto de exposición continua a las llamas, recuperando un punto de protección por cada tres rondas de enfriamiento.

Ejemplo: Un nativo primitivo cubierto por cota de mallas (+1D a FOR) es alcanzado por las llamas durante tres rondas. En la primera su cota le cubre 2D, en la segunda 1D y en la tercera nada.Consigue ponerse a cubierto durante tres rondas. Ahora su cota le protegería 0D+1 si fuese nuevamente alcanzado por el fuego.

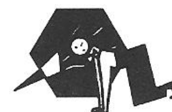
Si el personaje está protegido por armaduras inflamables o susceptibles de arder (tales como acolchadas, cuero,etc...) entonces el valor del blindaje no se duplica

DAÑO CAUSADO POR EL FUEGO (tirar cada asalto)

Tipo de fuego	*Ejemplo*	*Daño*
Pequeño	Hoguera pequeña, o PJ por ardiendo parcialmente asalto (un brazo, p.ej.).	1D-2D
Mediano	Hoguera grande, o PJ envuelto en llamas.	2D+1-4D
Grande o intenso	Edificio en llamas, gran incendio.	4D+1-5D

Puntos de fusión (a título indicativo)
Bronce:7D+2/8D por asalto.
Cobre:9D+2/10D por asalto.
Roca o Vidrio:11D/12D por asalto (p.ej., lava volcánica).
Hierro: 13D+1/14D por asalto (unos 1.528 grados centígrados).

Nota: para calcular daños por temperatura se puede partir de la base de unos 100/110 grados para cada dado de daño, pero esta norma es aconsejable sólo para aplicarla en temperaturas elevadas, y no tiene en cuenta el factor de extensión de las llamas.



y se reduce en 1D por ronda. Este valor perdido no se recupera. Las llamas han destruido total o parcialmente la protección. Además, el PJ puede arder (ver más adelante).
Ejemplo: Un nativo primitivo cubierto por una cota de cuero (+1 a FOR) es alcanzado por llamas durante dos rondas. En el primer asalto su armadura le protege un punto, y en el segundo nada. El nativo logra eludir el peligro, pero su armadura ha sido destruida por el fuego y está irrecuperable.

Si el PJ está recubierto por material inflamable como tela o pelo (en el caso de los wookies) puede arder. Para determinar las posibilidades de que esto ocurra el director ha de lanzar 2 dados. La víctima arderá con un resultado de seis o menos. Además, se han de aplicar los siguientes modificadores:
-2 por cada asalto continuo de exposición al fuego.
-1 por cada dado de daño que las llamas causen por encima de 4D.
+1 por cada dado de daño que las llamas causen por debajo de 4D.

El máster puede aplicar además otros modificadores que considere oportunos. El daño que sufra oscilará entre 2D y 4D por asalto, dependiendo de si está parcial o totalmente envuelto por las llamas (en cualquier caso, en el primer asalto este daño no podrá superar el del arma que originó el fuego, si bien luego puede aumentar al propagarse).

Al poder mantener un haz continuo, si un PJ alcanza a otro puede optar por dañarle automáticamente en cada asalto sin repetir la tirada de impacto, simplemente sin dejar que el flujo de plasma se interrumpa. La víctima sólo puede zafarse poniéndose a cubierto o esquivando. Si hace una esquiva en combate sólo se sumará a su número de evasión la mitad del número de dificultad por alcance.

Ejemplo: Tres rebeldes con lanzallamas disparan contra un imperial (pobrecillo). Sólo uno de ellos impacta, y decide mantener su haz sobre el soldado imperial durante varios asaltos. El imperial, que se halla a medio alcance (dificultad 10) decide esquivar en combate en la siguiente ronda, sacando un 12. Los dos rebeldes que fallaron irán de 12+10=22 para alcanzarle, pero el que acertó sólo necesitará un 12+5=17, ya que le basta con seguir los movimientos del blanco con el chorro de plasma que dispara su arma.

Los lanzallamas no pueden utilizarse a bocajarro, pues existe un gran riesgo de que el propio tirador se vea afectado por el fuego (de 1 a 4 en 1D6).

Uno de los usos más interesantes del lanzallamas es el de arma incendiaria, capaz de obstruir un acceso o inutilizar un área de terreno mediante el fuego. Sin embargo, si se desea por ejemplo cortar el paso en un corredor mediante una cortina de llamas, el director de juego debe considerar la naturaleza del terreno y su adecuación a tales propósitos. Un lanzallamas a escala de personaje incinerará un metro cuadrado de superficie por descarga, y otro metro cuadrado adicional por cada dado de daño extra que haga por encima de 2D. A escala de deslizador quema cuatro metros cuadrados (más los adicionales por daño superior a 2D); a escala de andador hace arder nueve metros cuadrados (más los adicionales). Una superficie resistente al fuego sólo arderá mientras permanezca bajo el haz del arma, una superficie normal puede incendiarse siguiendo las mismas reglas que para personajes, mientras que una específicamente inflamable arderá automáticamente. El daño causado por el incendio dependerá de sus dimensiones, pero si una muralla de fuego de un metro o menos de anchura se cruza a la carrera no causa daños, y sólo la mitad del daño habitual si tiene entre uno y cinco metros.

LANZALLAMAS DE PLASMA

Arma: Blas Tech LPA-4.
Tipo: Lanzallamas de plasma para infantería.
Escala: Personaje.
Habilidad: Lanzallamas.
Alcance corto: 3-7 metros.
medio: 8-25 metros.
largo: 26-50 metros.
Daño: 5D.
Munición: 20 cargas (con mochila 30 cargas adicionales).
Fuego sostenido: Puede mantenerse durante cinco asaltos sin riesgo. Si se mantiene un haz constante durante 6 o más, tirar en la tabla y añadir un +1 por cada 2 asaltos adicionales. Se debe tirar por cada ronda posterior a la quinta en la que se mantenga el fuego.
1-4: sin contratiempos.
5: cañón fundido, arma inutilizada e irreparable.
6: sobrecalentamiento y explosión de las cargas, causando el mismo daño que una granada (onda expansiva incluida).
Coste: 1000 créditos.
20 cargas: 120 créditos.
Mochila y 30 cargas: 250 créditos.
Cadencia de tiro: 3 tiros por asalto.
Disponibilidad: 2,X.
Nota a la segunda edición de *Star Wars*: En ésta los blindajes ofrecen un valor para daño físico y otro para el energético. Los lanzallamas convencionales causan daño físico, pero los de plasma entran dentro de la categoría de armas energéticas.
Regla opcional: Si el tirador lo desea, puede desplazar el haz del arma lateralmente para alcanzar a varios oponentes con un solo tiro, siempre que estos se encuentren dentro de un radio máximo de 6 metros. Cada uno de los blancos sufrirá 1D menos de daño; además, a corto alcance el número de dificultad se incrementa en +3 por cada objetivo adicional a partir del primero, y en +6 a medio alcance. No puede utilizarse esta técnica a largo alcance.

TABLA RESUMEN DE EFECTIVIDAD DE BLINDAJES ANTE EL FUEGO DE LANZALLAMAS

Tipo de blindaje	*Prot. inicial y pérdida de efectividad*	*Velocidad calentamiento*	*Velocidad enfriamiento*
Específico contra las llamas	normalx2	-1p./4 rondas	+1p./2 rondas
Resistente al fuego y aislante	normalx2	-1p./1 ronda	+1p./2 rondas
Resistente al fuego y no aislante	normalx2	-1D./1 ronda	+1p./3 rondas
No resistente al fuego	normal	-1D./1 ronda	la pérdida es irrecuperable

Reglas para desórdenes sexuales en Ragnarok

Sí. Los que nos conocen saben que los ludotécnicos somos unas personas adorables, educadas, honestas, cumplidoras de la ley y respetuosas con sus mayores. Los yernos que toda madre desearía, en suma. Por eso omitimos algunos puntos...escabrosos al diseñar las reglas de estrés para Ragnarok. Pero, de vez en cuando, sólo de vez en cuando, el peligroso delincuente social que llevamos dentro sale a la luz y nos impulsa a enviar a revistas tan cuajadas de vissssio como ésta misma basura tan putrefacta y moralmente poco recomendable como la que vas a leer a continuación.

por Fernando Martínez y J&F Garzón

En la tabla de psico/sociopatías, página 69 del juego básico (sesenta y nueve... que hermosa coincidencia, ¿verdad?) se sustituirá la primera entrada (usurpación de personalidad) por "desorden sexual". Cuando aparezca este resultado, se seguirán aplicando las reglas habituales para psico/sociopatías y se remitirá al P.J. a la Tabla de Desórdenes Sexuales (tirada de 2 D20, por favor).

El hecho de que este tipo de conductas sexuales aparezca aquí descrito como "desorden" no significa que su práctica convierta a una persona en desequilibrada. Muchas de estas prácticas son plenamente normales y aceptables por cualquier mentalidad que no esté anclada en el medievo. A pesar de que algunas sean claramente reprobables, como por ejemplo la necrofilia o la paidofilia, aquí las consideramos patológicas en la medida que los personajes que la padezcan no pueden controlar sus instintos. Al igual que el resto de los afectados por una psico/sociopatía, no incurren en estas conductas libremente, sino impulsados por una necesidad irracional e inevitable. Aquí es donde está la diferencia entre una práctica sexual "exótica" y una aberrante o patológica. Pasemos a las descripciones.

NOTA: Aunque por simplificar usemos siempre el masculino, hacemos referencia tanto a los P.J. como a las P.J.

Bestialismo: el personaje siente una atracción irrefrenable por una especie animal a elegir entre él y el D.J. (a ser posible se evitarán las especies demasiado exóticas, como por ejemplo los babuínos grises del Kalahari, o que por su anatomía hagan imposible la relación, como, por poner un ejemplo, un colibrí).

Ninfomanía: una forma extrema de la hiperactividad sentimental que aparece descrita en los episodios maníacos. El personaje siente un deseo continuo de tener relaciones sexuales.

Sadomasoquismo: el personaje es un apasionado del cuero, los látigos y los instrumentos de tortura. En sus relaciones buscará provocar o recibir dolor y será incapaz de excitarse en las condiciones que el resto considera normales. Esto no significa que el P.J. se automutile o se pase la vida pegando bofetadas a sus semejantes, ni que goce cada vez que pierde un punto de vida. Se trata de una atracción por provocar o recibir dolor limitada al ámbito de lo puramente sexual.

Fetichismo: hay un objeto cuya visión excita al P.J. de forma incontrolada, siendo incapaz de tener una relación normal sin la presencia de dicho objeto. A elegir entre él y el D.J.

Exhibicionismo: el P.J. siente un deseo casi irrefrenable de mostrar a los demás sus órganos genitales.

Voyeurismo: el P.J. disfruta tremendamente con la contemplación de acto sexual, encontrando tanto o más placer viéndolo en otras personas que, incluso, practicándolo él mismo.

Onanismo: o masturbación compulsiva. El P.J. es un verdadero fanático del arte solitario, practicándolo hasta la extenuación a la menor oportunidad.

Paidofilia: el P.J. siente un deseo sexual incontrolable hacia los menores que aún no han llegado a la pubertad. No tendrá reparos éticos a la hora de seducirles u obligarles a mantener relaciones con ellos.

Necrofilia: el P.J. está obsesionado por la idea de la muerte y por el deseo de mantener relaciones sexuales con cadáveres.

Ejemplo

Triste, tristísimo es el caso del señor Pérez (aparecerá a contraluz y con la voz deformada para que no sea identificable). Militar retirado, es un hombre solitario que pasa largas horas encerrado en su biblioteca. Es el único modo que él concibe para distraer su mente de la pasión que le recon-

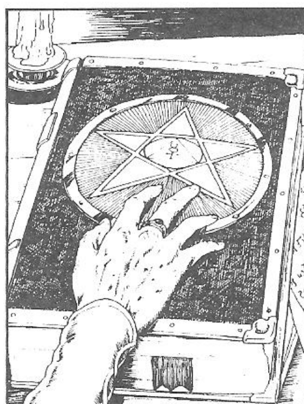
TABLA DE DESORDENES SEXUALES

2- 6	BESTIALISMO
7-10	NINFOMANIA
11-14	SADOMASOQUISMO
15-18	FETICHISMO
19-23	EXHIBICIONISMO
24-27	VOYEURISMO
28-31	ONANISMO
32-35	PAIDOFILIA
36-40	NECROFILIA

come. Dos noches de invierno perdido en la árida desolación de las Bárdenas Reales (Navarra) le dejaron, además de un principio de congelación en las puntas de sus dedos, una profunda huella en lo más hondo de su mente. No sabemos que es lo que vio o imaginó en su errático caminar, pero sí que desde entonces su conducta hacia los perros, animales que antes nunca le habían llamado la atención, cambió notoriamente. A menudo se le veía acariciar y abrazar mimosamente a los chuchos del vecindario, y según su ama de llaves, solía pasar horas encerrado con Palas, su perra pastor alemán, en su propia habitación, de donde a veces salían débiles jadeos y gemidos. Sospechamos que el señor Pérez sufre de bestialismo, probablemente Agudo. Aunque es un hombre de férrea voluntad (VOL=9), es asaltado cada cierto tiempo por su desorden (cada 9 horas) y cae presa de su instinto con cierta frecuencia (cuando falla una tirada de VOL nivel I). Este es casi con certeza el origen de su conducta retraída (aunque recogemos el testimonio de quienes aseguran que al pasar de noche junto al chalet se escuchan los lastimeros aullidos de dos perros, cosa extraña porque el señor no tiene en casa más que un sólo animal).

Ars Magica

En Castellano



"Juro por la Orden, mi vida y todo lo que me es preciado, que soy Grimgroth seguidor de Jérbiton, filius de Vlaria, completamente instruido únicamente en los caminos de la Magia Hermética y en ningún otro. Aquí verazmente afirmo que jamás me he asociado con, o ayudado a, demonios, diabolistas o practicantes de magia distintos de aquellos ratificados por la Orden y continuaré esa práctica mientras viva."

"Aprende magia, pues es lo único cierto de esta realidad. Conviértete en magia y te convertirás en la esencia de la verdad. No temas lo que otros llaman Crepúsculo, pues ese reino de luz difusa no es el ocaso, sino el amanecer."

Por fin, lo que estabas esperando, **LAS PANTALLAS PARA EL NARRADOR**. Nada menos que un desplegable de 6 hojas que recoge todas las tablas que necesitas tener a mano para que el ambiente no decaiga ni un segundo. Y en el otro lado las notas y tablas que más necesitan los jugadores. Y cómo no, un set de hojas de personaje de la mejor calidad.

También te ofrecemos hojas de personaje en paquetes de 10 (a 400ptas. las de Mago y a 200ptas. las demás)...o las puedes comprar sueltas (a 50ptas. la de Mago y a 25ptas. las demás) y carpetas Ars Magica para que siempre lo tengas todo a mano.

Y por último, la única y exclusiva Acta de Fundación de Alianza que corroborará tu pertenencia a la Mítica Orden de Hermes.

¡Ah!... Y a partir del 14 de Abril el suplemento **EL JINETE DE LA TORMENTA**.

Para cualquier consulta, dirigíos a:



KERYKION S.L.
Pare Bayó, 9
07008-PALMA DE MALLORCA
(Baleares)
Tel./Fax: (971) 27.18.30

Buscalo en tu tienda habitual o pídenoslo directamente por correo

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

.BOLETIN DE PEDIDO.

☐ SI. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARS MAGICA**.

☐ También deseo recibir, contra reembolso de *1.250pts. el **PARMA FABULA** que incluye las pantallas y un set de Hojas de Personaje.

☐ También deseo hacer la reserva de **EL JINETE DE LA TORMENTA**, primer suplemento de **ARS MAGICA** en castellano .

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ____

Dirección ____

Población ____

C.P. ____ Provincia ____

Teléfono ____ Edad ____

Nota: El Anterior precio de 950 ptas. corresponde a una oferta prelanzamiento que tiene validez sólo con aquellas cartas con fecha de matasellos anterior al 01.04.94

LA LLAMADA DE CTHULHU, CTHULHU BY GASLIGHT

Brighton Rock

Módulo para "Cthulhu by Gaslight" que pretende recrear el ambiente entre fantasmagórico y grotesco de las películas de terror de los años veinte. La acción se sitúa en la feria del embarcadero de Brighton, lugar arquetípico de veraneo en la época victoriana (y que seguirá siendo muy popular entre las clases media y baja durante el siglo veinte). La idea es hacer que los PJs disfruten unos ambientes con sabor añejo... mientras intentan seguir vivos y cuerdos. Este módulo retoma la trama publicada en el Líder 38 especial terror sobre el mito del muñeco asesino.

por Mar Calpena

Los PJs están de vacaciones en Brighton para reponerse de alguna aventura. Transcurren plácidamente los primeros días del verano de 1887, el año número cincuenta del reinado de su majestad la reina Victoria, quién va a visitar la localidad para tomar las aguas y recibir varios homenajes. Los personajes descansan en algún hotelito adecuado a su crédito y por las tarde se entretienen con excursiones o visitas a las tiendas y atracciones de los dos embarcaderos o piers. Es aconsejable que uno de los PJs vaya acompañado necesariamente por algún crío al que tenga mucho afecto.

Consideraciones previas

¿Hay algún anarquista en el grupo? Qué ocasión de acabar con algo tan parasitario como la monarquía ... En las pruebas de juego, la posibilidad de organizar un atentado contra la reina Victoria estaba prevista como una subtrama que al final terminó casi suplantándola. Un personaje medio compinchado con la guardiana (gracias, David, por cambiarme totalmente el módulo) incitó a los demás a colarse en la fiesta-homenaje de la reina para montar una matanza. Si a tus jugadores les gusta lo del role-playing, esta puede ser una buena opción. Sólo hay un peligro... si la reina muere, ¡tenemos una incongruencia histórica de órdago!

Cada cual debe saber cómo evitar que esto suceda, pero es recomendable que los PJs crean que el plan va a ser factible prácticamente hasta el momento de su ejecución (¡la del plan, no la de los personajes!) con lo que puedan perder tiempo valioso a la hora de investigar terrores menos mundanos. Recomiendo encarecidamente poner tantos policías como para que sea obvio hasta para el jugador con la INT más baja que intentar asesinar a la reina Victoria es un suicidio. En cualquier caso el PJ-PNJ anarquista debería ser un buen revulsivo para el grupo.

La feria

La feria del embarcadero cuenta con nuevas atracciones. Al final del muelle se ha situado un circo. Junto a él hay un carromato dónde Mme. Olenska echa las cartas. Más allá está la parada de los monstruos, el pim-pam-pum y los martillos-termómetro (FUE 16) dónde los jugadores pueden demostrar sus músculos. Hay también un tobogán en espiral, un tiovivo y tiendas de dulces, algodón de azúcar, postales y un pequeño kiosco de fotografía.

Por el embarcadero desfilan hombres con zancos, payasos malabaristas y vendedores de crecepelo. Suenan las fanfarrias y los carteristas hacen su agosto. Esta es la feria de Brighton, símbolo de toda una época.

Información para el guardián

El 75% de los artistas del circo Gandolfi, situado al final del embarcadero, son cultistas de la Iglesia de la Luz Universal. Gandolfi, director del circo y experto en temas de ocultismo, tiene un montón de conceptos de magia no demasiado bien entendidos, ritos de diferentes sectas y religiones en su mayoría, y pretende hacer una versión unificada de ellos. Su primera idea es preparar un ritual en honor del dios del sol, Ra, tomando elementos de festividades egipcias, aztecas y celtas, para concentrar toda la energía del solsticio de verano en un recipiente que sirva de fuente de POD y castigue a los infieles.

De hecho, Gandolfi está confundido y lo que va a conseguir es que Nyarlathotep se mosquee un montón, ya que es un hechizo de llamada modificado a fin de controlar (qué ingenuidad) al Caos Reptante. Gandolfi ya hizo un sacrificio preparatorio en Navidad, en el solsticio de invierno cuando el circo se encontraba en Escocia. Para ello, una trapecista del circo llamada Clarabella fue asesinada en la cumbre del Ben Nevis. Con su sangre lavaron la vasija ritual necesaria para el rito veraniego. Ésta vasija, camuflada ahora en el interior de un muñeco de porcelana, es la que le va a dar a los PJs más quebraderos de cabeza, ya que todos los sectarios están protegidos de su influencia maléfica a través de un amuleto hecho con algún pedazo de tejido, cabello o músculo de la pobre Clarabella. Naturalmente, hubo una encuesta sobre las causas de su muerte, pero como su cadáver fue arrojado montaña abajo, el juez determinó que había

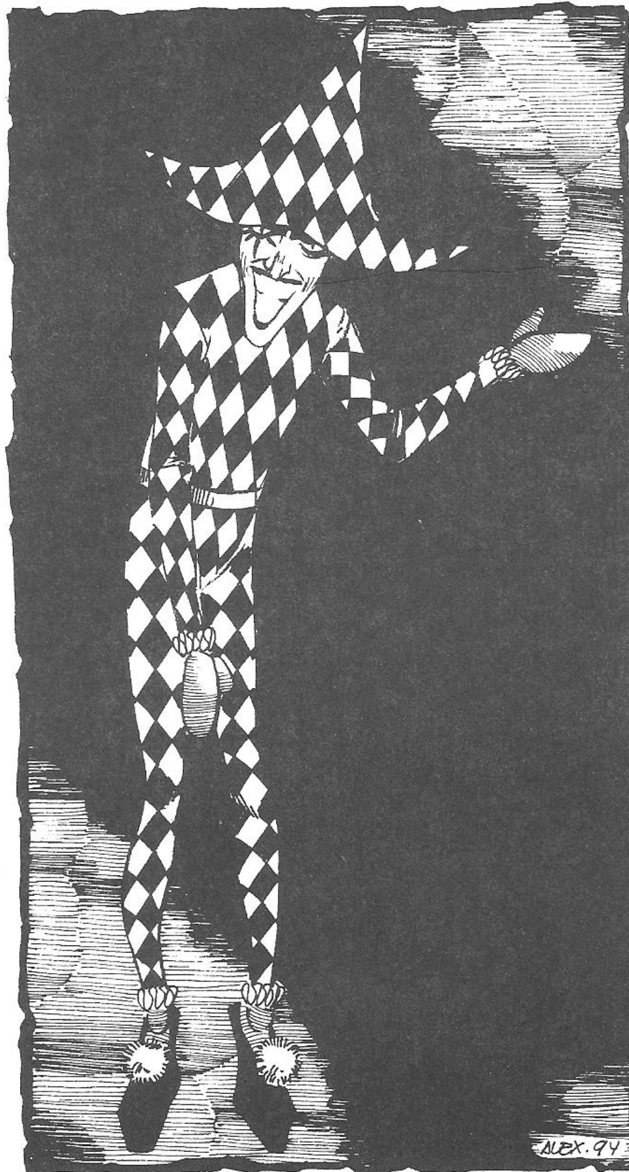


muerto por accidente o suicidio, ya que el luctuoso incidente ocurrió de noche y se sabía que la trapecista era sonámbula y estaba preocupada.

En estos momentos el muñeco está guardado en la tómbola del circo porque la policía ha estado investigando algunos pequeños robos en la feria y a Gandolfi le preocupa que puedan descubrir alguna otra cosa de manera accidental.

El ritual se tiene que celebrar la noche del 23 al 24 de Junio en los acantilados de Beatchy Head, a unos 20Km de Brighton. Es un hechizo limitado en la forma ya que ha sido diseñado por Gandolfi mismo basándose en sus propios cálculos.

Battiato Gandolfi, director de circo (sectario)
FUE 10, CON 16, TAM 8, INT 18, POD 15, DES 14, APA 19, EDU 14, COR 0, P.V. 12.
Habilidades: Bajos fondos 40%, Decir "¿Cómo están ustedes?" 75%, Contabilidad 75%, Crédito 40%, Charlatanería 65%, Elocuencia 22%.
Armas: puñal, 60%.
Hechizos: Llamar a Nyarlathotep (modificado).



Empieza la diversión

El niño que acompañe al grupo deberá ser llevado al circo por algún adulto. En el entreacto, con el sorteo de regalos, le corresponderá ¿adivináis qué? ¡el muñeco!

Si en el grupo no hay un niño (en el mío se negaron a llevarlo porque les dije que no lo podrían maltratar), el muñeco le toca al PJ femenino de apariencia más alta o al PJ que no pase la tirada de suerte o al que te de más rabia...en cualquier caso, le toca a alguien y este alguien tendrá que salir a la pista para recoger el regalo.

Sería un detalle por parte del guardián el hacerles vivir a los personajes lo que debió ser realmente una representación de circo de la época (como banda sonora es muy recomendable la de "Sombras y niebla" para dar ambientillo). En la época solía haber sombras chinescas y números de escapistas al estilo de Houdini, además del tipo de atracciones que conocemos hoy en día.

Al volver a casa, el personaje que lleve el muñeco empezará a sentirse malhumorado y nervioso, rozando la paranoia. En mitad de la noche se despertará y verá que los brillantes ojos del muñeco lo miran fijamente... lo que ocasionará una bonita pérdida de cordura de -1d4 automático. Cualquier intento de destruirlo será inútil (mis personajes, pobrecitos, lo tiraron balcón abajo, pero en cuanto se giraron el muñeco había vuelto a su lugar) y sólo hará que el juguetito "in question" sea cada vez más feo y siniestro.

La reacción lógica (si es que los investigadores han sabido alguna vez qué es eso) será volver al circo para devolver el regalito o cuanto menos investigar un poquillo (es por eso que se les llama "investigadores").

Había una vez un circo...

En el circo no van a ser los únicos que estén trabajando, ya que la policía también estará allí. Esta mañana ha sido encontrado muerto el ayudante del jefe de pista. Gandolfi dirá que alguien entró a robar y probablemente encontró la resistencia de Barnes, el muerto.

Lo que en realidad ocurrió es muy diferente y tiene una explicación muy sencilla: Cuando Gandolfi vio que su ayudante daba el muñeco a alguien del público, decidió que las incompetencias de Barnes habían terminado y lo mató. La policía no va a dejar examinar el cuerpo a nadie y dispersará a los curiosos.

Harán falta tiradas de crédito o derecho para enterarse de que Barnes fue acuchillado. En su muerte no hay nada particularmente extraño, sólo se lo han quitado de enmedio.

Es de esperar que los PJs no lleven el muñeco muy visible, porque los cultistas los clicharían de inmediato. Si no, todavía les quedan un par de días de margen hasta que los contactos de Gandolfi le informen de donde se alojan.

La parada de los monstruos

Cuando los PJs se vayan de la feria, verán que alguien los llama. Se trata de Max, el enano de la parada de los monstruos. La parada está junto a la entrada del circo. Max les presentará sus respetos cortés pero sigilosamente y les pedirá que lo acompañen a su carromato. Allí les presentará a la mujer bicéfala, a la niña barbuda, y al hombre elefante.

Se puede amenizar la cosa con una función de la parada, para guardianes y jugadores con gusto por el reality show. En cualquier caso, los monstruos intentarán sonsacar a los PJs. Si estos actúan de buena fe (si es que tal cosa es posible...) terminarán por admitir que les preocupa lo que pasa en el circo. Si se les da confianza y se les trata de manera decente, el hombre elefante se pondrá a llorar y dirá que nadie normal lo trataba así desde que murió Clarabella...



El amor del hombre elefante

La mujer bicéfala y la niña barbuda calmarán un poco al hombre elefante y éste dirá a los PJs lo siguiente:

"Yo-y ahora ustedes se reirán de lo que les voy a contar- tengo bajo mi apariencia inhumana las mismos anhelos que el común de los mortales, cuando sé muy bien que a los de mi clase están todos vedados"- (por cierto, ¿ya has hecho tirar cordura a tus PJs más remilgadillos?). "Bien, pues por estos mismos anhelos de iluso, me creí digno una vez de enamorarme... Qué tonto, ¿verdad? Pero Dios, con su humor cruel y mezquino, se dignó a concederme ese amor que tanto yo buscaba. Su nombre era Clarabella y era la trapecista del circo Gandolfi hasta que se mató el año pasado. No sé que le debió hacerle esa gente con la que trabajaba, pero estoy seguro de que eso la impulsó a quitarse la vida. Yo no esperaba nada de ella, nunca le confesé mi amor. ¿Cómo hubiera podido? Era tan hermosa...pero ellos me la quitaron y yo me vengaré algún día. Desde que todo sucedió, escindimos nuestra parada del circo. No queremos formar parte de su mundo, pero queremos tenerlos bien controlados."

La parada de los monstruos no podrá ofrecer gran ayuda a los personajes en tanto en cuanto llaman mucho la atención fuera del ambiente de la feria, pero se ofrecerán a ayudar fisgoneando en el circo. De hecho, la información anterior les podría llegar a los personajes a través de la policía. De todas formas, sólo ellos sabrán que los miembros del circo planean ir a Beatchy Head la noche de San Juan.

Por cierto, el hombre elefante tiene un mechón de pelo de Clarabella que siempre lleva encima... Para él es un recuerdo sentimental altamente querido y no lo cederá a nadie a no ser que se le ofrezca una muy buena razón para desprenderse de él.

Madamme Olenska, la echadora de cartas

Con estos antecedentes, es muy probable que los PJs se encuentren un tanto perdidos. Junto a la parada de los monstruos se encuentra la de Mme Fátima Olenska, la echadora de cartas. Es una mujer muy atractiva, con rasgos algo felinos.Se ofrecerá a decirles la buenaventura a los PJs. No temas, aceptarán (siempre pican con este truco, pues creen que el guardián podría adelantarles algo del módulo). En realidad, intentará sonsacarles y quizás, si logra averiguar algo, seducirlos (no importa el sexo del PJ, elegirá a quién tenga el poder más bajo).

En la partida de prueba los PJs confiaron ciegamente en ella, unos pidiéndole información sobre el muñeco y otros tirándole los trastos. Mme. Olenska es una mujer sombría, que conoce los planes del circo y quiere ver como puede aprovecharse de ello. Está convencida (quizás demasiado) de su propio poder, pero prefiere actuar con discreción porque sabe que Gandolfi sospecha de ella. El guardián es muy libre de pronosticarle cuántas desgracias se merezcan al grupo, pero éstas deben sonar coherentes.Si se le pide consejo sobre el muñeco, pedirá que lo dejen bajo su custodia.

Entonces, con dificultades (ya que ella no tiene amuleto que la proteja), actuará igual que los sectarios tenían previsto hacerlo. Hará cuanto pueda por ganarse la confianza del grupo y puede proponer una excursión a Beatchy Head para ver los fue-



gos artificiales dedicados a la reina Victoria la noche de San Juan.

Fátima Olenska, echadora de cartas
FUE 8, CON 14, TAM 12, INT 16, POD 16, DES 15, APA 21, EDU 10, COR 40, P.V. 13
Habilidades: Hacer previsiones creíbles 85%, Acertar las previsiones 50%, Charlatanería 75%, Seducir 75%, Robar bolsillos 60%.

Tengo una muñeca vestida de azul...

Tener un muñeco asesino en el grupo puede ser una gozada para todo guardián a quién alguna vez le hayan reventado la partida. Si el grupo lleva un niño, este puede dedicarse a matar gente, o alternativamente, ser secuestrado por los sectarios o por Mme Olenska. O puede que sólo se haya ido a pasar la tarde con sus amiguitos de la parada de los monstruos. O puede comportarse como un niño, lo cual ya es suficiente incordio y ponerse a jugar con un muñeco que lo impulsará al suicidio o al asesinato. O le puede decir a alguno de los PJs que le guarde el muñeco ¿Que el módulo se convierte en un juego de la patata caliente? Bah, los jugadores ya encontraran la manera de salirse por peteneras...

En cualquier caso, si la noche del ritual todavía tienen el muñeco, el personaje que lo lleve se unirá a los sectarios e irá con ellos hasta Beatchy Head. Naturalmente, los sectarios son muy libres de haber intentado un secuestro o un atentado contra los PJs...

Encerrar el muñeco en una habitación puede parecer una buena idea. Hasta que las paredes se vean llenas de sangre de la camarera que entró a limpiar...En una comisaría los efectos serán parecidos y además puede que la policía culpe a los PJs.Sé imaginativo. Por una vez en la vida pueden ser ellos los sorprendidos.

La verbena

La reina Victoria estará en Brighton la tarde del 23 de Junio. Se le ofrecerá una fiesta homenaje en el Royal Pavilion, palacete de estilo neo-árabe que existe en la realidad. Como se las quieran ingeniar los PJs para entrar es lo de menos. En cualquier caso, lo importante es que con la historia perderán el tiempo buscando información y armas. La función de esta subtrama es hacer que los acontecimientos cuadren con el calendario previsto, pues siempre es añadible algún oficial de policía que sospeche del grupo para entorpecer su labor. El Royal Pavilion está a diez minutos escasos del embarcadero.

Los sectarios por un lado y Mme Olenska por otro partirán a las diez hacia la zona del ritual. Los sectarios irán, tengan o no el muñeco, ya que piensan que una gran desgracia sucederá si no se hace como mínimo un sacrificio.

Los fuegos artificiales

Si los PJs todavía no están muertos o encarcelados, es de suponer que irán a Beatchy Head. Es el momento para que se produzca una bonita persecución de carruajes y carromatos. En cualquier caso, los que lleven al muñeco llegarán primero, ya que los demás tendrán algún tipo de percance o accidente menor que los retrase un poco.

En los acantilados de Beatchey Head se iniciará el ritual. Caso de que los PJs estén con Mme Olenska, está asegurará que es la única manera de desactivar al muñeco.

Si Nyarlathotep aparece, se dejan los efectos al libre albedrío del guardián.Una buena manera de combatirlo puede ser convocar a otro dios, si los PJs saben como hacerlo. Caso contrario puede ser Mme Olenska, o los sectarios. Sea como sea, se montará una gran parafernalia de humo y fuego que no suscitará ningún interés en la policía, que probablemente lo atribuya a los fuegos artificiales. Si se puede avisar a los bomberos el ritual se frustrará, igual que si se consigue disgregar a los suficientes sectarios. Desde este punto de vista , puede ser la maniobra más segura. Algunos de ellos pueden tomar partido por Mme Olenska si ven que tiene las de ganar.

Otro opción es intentar empujarlos por el acantilado (no es una solución tan elegante pero probablemente sea mucho más efectiva). ●

UN PAR DE COSAS SOBRE CTHULHU BY GASLIGHT

Cthulhu by gaslight es la ambientación para *La Llamada de Cthulhu* centrada en la época victoriana. *Chaosium* ha publicado hasta la fecha tres suplementos sobre este tema: *Cthulhu by gaslight,* que incluye numerosa información sobre la atmósfera de la época y las recopilaciones de módulos, *Dark designs* y el recién salido *Sacraments of evil* (la primera incluye una mini campaña y en la segunda hay seis módulos que van desde la mediocridad hasta la genialidad).

Así mismo, en la quinta edición de las reglas norteamericanas se incluye alguna ayuda sobre la generación de personajes.

Algunos de los temas más importantes a la hora de jugar a *Cthulhu by gaslight* son, por ejemplo, el hecho de que el status social de los personajes se convierte en un factor mucho más importante ahora. Un tiroteo callejero convertirá a los PJs en firmes candidatos a la horca, si no les lleva antes al ostracismo social. Ello potencia mucho más las habilidades de comunicación, que normalmente suelen estar negligidas y estimula el role-playing. Esto es especialmente relevante en un módulo como éste en el que es posible que los PJs intente codearse con ambientes sociales que no les corresponden (caso de que quieran matar a la Reina Victoria) y, al menos, un personaje debería ser de clase alta.

Además, el psicoanálisis no ha nacido todavía, con lo que las pérdidas de cordura se transforman en algo mucho más peligroso, ya que se pueden curar muy raramente. Las instituciones mentales estaban terriblemente descuidadas y parecían más prisiones que hospitales. La locura no es un fenómeno que deba tratarse a la ligera en *Cthulhu by gaslight.*

Las armas, en cambio son comparativamente más fáciles de conseguir, si bien no cuentan con tanta fiabilidad. La mayoría de las armas de mano eran revólveres, y entre estos, los más usados eran los más pesados. La policía controlaba insistentemente la posesión de explosivos y las granadas todavía no existían.

Aunque siempre sea bueno documentarse para llevar bien una partida, lo más importante es emplear el sentido común. Si el dinero no va a ser un problema para los investigadores, ¿qué más da convertir dólares a libras? Si, al contrario, se les ocurre intentar traer a un desconocido Freud para que les solucione unos cuantos problemillas de cordura, es hora de pararlo. Hay que saber encontrar el equilibrio.

RAGNAROK

La pira de San Joan

El fuego, además de serle absolutamente imprescindible, ha sido temido por el hombre desde los albores de la humanidad. Su poder devastador ha hecho que lo viéramos siempre como algo peligroso. Sin embargo, también se le ha conferido muchas veces carácter divino, como elemento purificador. En este módulo veremos que puede ser algo más que todo eso.

por Susana Gil Castro

Esta aventura está preparado para cuatro o cinco personajes novatos, que pertenezcan al GISEP. Deben tener algún conocimiento de francés y procura no darles un arsenal portátil, ya que sólo van en misión de rutina a un orfanato...¡Contrólalos!

Los PJs son llamados por François Dubois, un miembro del GISEP francés, el día 23 de Junio de 1987 para una misión de rutina. Tienen reservados billetes de avión para ir al aeropuerto de Valence (Francia), donde les espera un coche que les conducirá a las oficinas del GISEP. Llegarán sobre las 17 h. y allí les indicarán donde está la oficina de François Dubois.

La oficina del GISEP

Cuando entren no verán a monsieur Dubois, pero si que verán a una niña pequeña, de unos cuatro años, sentada en una de las sillas, apoyada en la larga mesa de la sala de reuniones, dibujando. Si se acercan podrán ver dibujos infantiles sobre la mesa, además del que está dibujando ahora, colores y folios en blanco. Si observan los dibujos descubrirán que la mayoría son garabatos, y el resto, cuatro, representan una hoguera con alguien dentro quemándose, gente bailando alrededor y un monstruo debajo de la hoguera que dibuja con su larga mano algo en la frente de la persona quemada. Al fondo se ve un castillo, en lo alto de una montaña. Si los observan y superan una tirada de PER muy difícil descubrirán que el humo de los dibujos parece contener letras inversas, como reflejadas en un espejo, que suben con el humo: "voulez-vous m´aider, s'il vous plaît?" (algo así como "¿queréis ayudarme por favor?" que naturalmente sólo entenderán si saben francés). En el dibujo que está haciendo ahora, se pueden ver a un nº de personas (la cantidad de PJs que jueguen), llevando a una niña en brazos. Está inacabado. Si le preguntan cualquier cosa a la pequeña, ésta no les hará caso y, si la obligan a responder, los mirará con sus grandes ojos negros y no lo hará. Cogerá un muñeco que tenía en la silla (un muñeco hecho con tela de saco, con la cara pintada con cera y de trazo infantil, cuyas manos y pies son cuerdas que cuelgan de las esquinas del cuerpo cuadrado) y lo abrazará. De todos modos, aunque no le hagan caso, cogerá al muñeco. Los PJs que superen una tirada de PER difícil advertirán un extraño olor a hierbas en la sala. Proviene del muñeco, como habrás podido advertir. Hazlo notar, pero de momento no dejes que se alarmen, sólo es el relleno del muñeco y no es nada malo. Después les será útil reconocerlo. En ese momento entrará François Dubois en la sala.

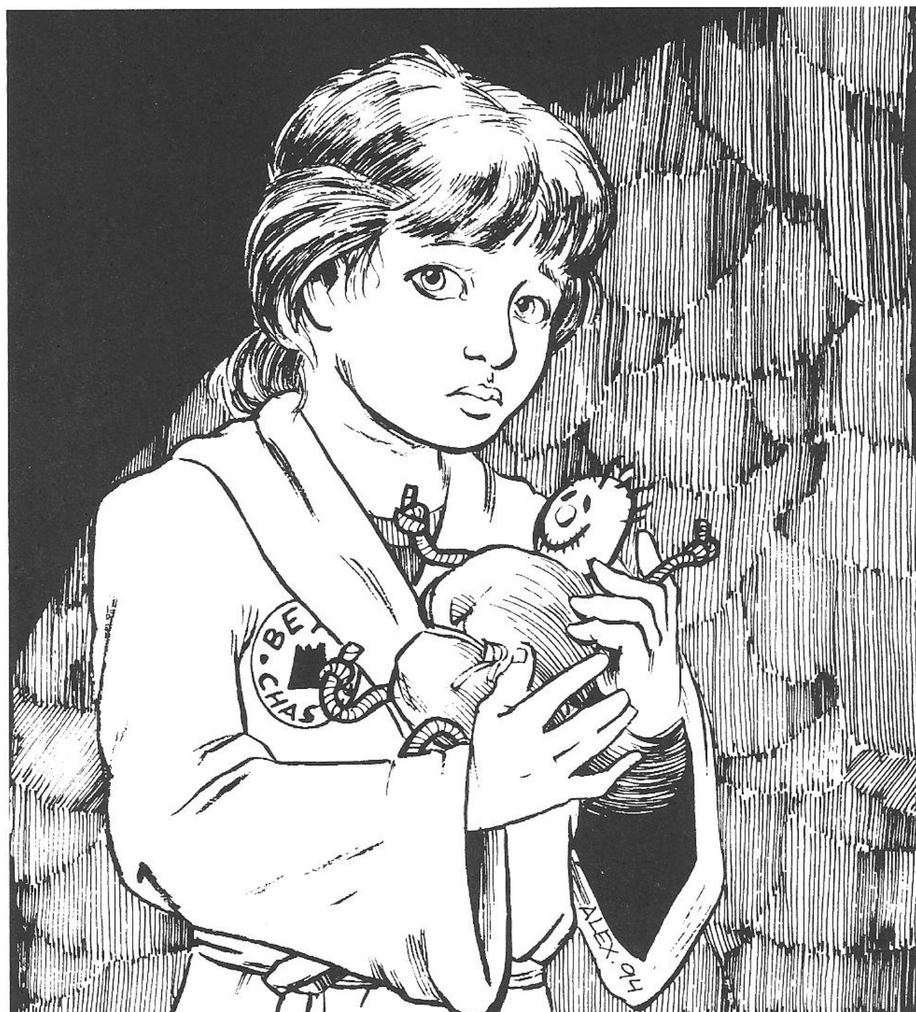
Si los PJs estaban de pie les ofrecerá asiento alrededor de la mesa y esperará a que se sienten. Acto seguido cogerá a la pequeña en brazos, llamará por el interfono de la mesa a su secretaria y se dirigirá a la puerta con la niña. Cuando llegue la secretaria se la llevará. François cerrará las puertas.

¿Para qué nos ha llamado?, se estarán preguntando los PJs, ¿quién es esa niña?...etc. Si comienzan a interrogarle, les pedirá por favor que pregunten si algo no les queda claro, después de la explicación.

¿Qué les contará François?: Les explicará primero que esa niña se llama Anne y que al parecer se escapó esa mañana de un colegio cerca de Beauchastel. Este colegio es un internado para niños con síndrome de Dawn, autistas o con algún otro problema similar. Esta situado en la montaña a unos 3 Kms. de Beauchastel. Esta ciudad ésta a unos 20 Kms. de aquí. (Esto lo sabe porque en la ropa de Anne, ponía su nombre y el nombre del colegio. Sólo tuvo que hacer unas cuantas llamadas). La primera incógnita es como ha llegado Anne hasta aquí. Lo segundo en explicar será la forma como encontraron a Anne. Anne acudió a ellos, vino directamente a las oficinas, con un dibujo en la mano. François les enseñará el dibujo en el que aparece el mensaje de ayuda (si los PJs no lo habían visto antes , ahora lo verán). Lo raro es que Anne no habla. Le dijeron en la escuela que es autista y que no había aprendido a escri-







François Dubois
Francés, alto, moreno, con el pelo canoso, unos 40 años. Posee una gran educación y cortesía. Es decir, si hay alguna PJ recibirá una "especial" atención. Viene a ser un Richard Gere a lo francés.
FUE:4 DES:3 INT:9 CAR:7 CON:4 VOL:7 PER:8 ESE:9
Armas cortas: 4 Archivos y bibliotecas: 5
Con. de la vida: 4. Convencer: 8. Conducir coche: 4. Parapsicología: 5. Intuición: 9. Ciencias Ocultas: 6. Inglés: 5. Francés: 9. Español: 7. Psicología: 4.

Anne
Francesa, 4 años, frágil y guapa, morena, sus ojos son oscuros y de mirada triste (hasta que acaben la misión no la verán sonreír). Se hace querer aunque es muy difícil ser amigo suyo.
FUE:2 DES:7 INT:7 CAR:8 CON:1 VOL:3 PER:5 ESE:10
Tiene las habilidades de la profesión de niño que aparecen en el libro básico. Las demás habilidades se las transmite Ana. De idioma nativo (francés) tiene 2.

bir. Pensó en principio que lo habría hecho alguna amiga y se lo habría dado a ella para que lo se trajese. En el GISEP le dieron papel y lápiz. Cuando vieron los dibujos posteriores se dieron cuenta que el que trajo también estaba escrito y dibujado por ella.

Cuando F. Dubois llamó por teléfono al colegio, las educadoras le dijeron que Anne se había escapado esta mañana y que ellas no podrían venir a buscarla, ya que estaban muy ocupadas con la preparación de la noche de San Juan. Era el primer año que iban a celebrarla y los niños y niñas estaban muy ilusionados, aunque cada uno lo demostraba a su modo. Pero Anne estaba rara. Al parecer no quería que se realizase la celebración. Iba hacia la hoguera, quitaba todos los troncos que ponían y los escondía debajo de su cama. También le pidieron que se la devolvieran cuanto antes, ya que habían ensayado una pequeña obra de teatro y si Anne no estaba, los demás niños no podrían realizarla y podrían sentirse mal por un cambio de programa. El se ofreció a llevarla y además dijo que mandaría a un grupo de personas para que las ayudasen. Se lo agradecieron un millón de veces y aceptaron de sumo agrado.

La misión de los PJs

Como ya habrán podido suponer, ellos son el grupo de ayudantes. François les pedirá que ayuden en lo que puedan y que a la vez intenten averiguar si hay algo extraño en todo esto. Posiblemente todas las suposiciones son un poco precipitadas, pero algo hay detrás de Anne y quiere que los PJs averigüen que es. François cogerá los dibujos de la pequeña y señalará la frente de las personas de la hoguera. La señal que parece dibujar el monstruo en la frente es el número 666, y sonríe cuando lo hace.

Si los PJs no tiene ninguna pregunta o, después de aclarar las dudas, saldrán hacia allí. Un coche, con conductor, les llevará hasta el colegio. Allí les dejará y vendrá a buscarlos al día siguiente.

François los acompañará hasta donde esté la niña, la cogerá en brazos y se la ofrecerá a un PJ (al de más CAR). Anne tiene en la mano un papel que se lo dará al PJ. En el dibujo se puede ver a un nº de personas (la cantidad de PJs que jueguen), llevando a una niña en brazos y dirigiéndose a la hoguera,(es el último dibujo que estaba haciendo). "Le feu ne c´est pas que una porte" se puede leer, también invertido, en las nubes que hay por encima de sus cabezas (el fuego es sólo una puerta).

* Haz que les llame la atención la marca de la frente de las condenadas en la hoguera, el olor del muñeco de Anne, y este último dibujo. Como verás más adelante, es importante para la aventura.

El colegio de Beauchastel

Los PJs llegarán sobre las 19:00 h. a su destino. El colegio es muy grande y está rodeado de montañas. La carretera por la que han subido era un antiguo camino de carros (sigue más adelante hasta llegar a un castillo en ruinas en lo alto de la montaña).

El coche les dejará en la puerta del colegio. Este tiene una gran valla de metal que lo rodea y dentro un gran patio con columpios. Detrás, sólo visible si lo ves de lado o lo rodeas, tiene un par de edificios más nuevos. Notarán lo limpio que está el ambiente en cuanto salgan del coche. Es un lugar precioso. Los niños los observan extrañados por las ventanas de la casa, a través de los columpios, desde detrás de un árbol... (haz que se sientan extraños, cohibidos. Ningún niño les hablará, todos les rehuirán. Ninguno se fiará de ellos. Solo Anne irá de la mano del PJ que la llevó en brazos, de nadie más, y se la ofrecerá ella.

En realidad lo único que ocurre es que no están acostumbrados a ellos, durante el festival ya se acercarán a ellos y les acariciarán o tocarán, nunca les hablarán. No les hablarán sobre nada ya que no saben nada). Saldrá una mujer mayor a recibirlos.

La mujer mayor saludará a Anne y ésta no le hará el menor caso. Al contrario, se refugiará tras el PJ. Se presentará como Eleonor y les invitará a pasar. El coche que los ha traído hasta aquí les abandonará.

Los PJs pueden estar tranquilos hasta después de cenar. El minifestival irá de maravilla. Todos los niños actuarán, incluso Anne. Sólo el ataque epiléptico de un niño de 9 años les sobresaltará. Hasta las 21:00 h. los PJs pueden investigar.No encontrarán nada especial.

Si preguntan a las educadoras sobre Anne, les dirán lo que contaron por teléfono a François. También pueden decirles que a Anne la trajeron al colegio cuando solo tenía 2 años (sólo lleva 3 años con ellas). Los padres no podían cuidar de ella, ya que no tenían dinero y presentaba síntomas de autismo. No es autista, sólo presenta algunos síntomas de la enfermedad. Es un poco rara, no ha hablado nunca y no es ni sorda ni muda. A veces parece una niña normal y otras que sea autista profunda. Le gusta jugar con el muñeco que se hizo ella misma y dibujar. Dibuja continuamente. Muchas veces garabatos y otras veces el colegio. Antes de decir a los niños nada de la noche de San Juan, Anne había dibujado una hoguera con una mujer dentro. Muchas veces dibuja cosas que suceden después (no podrán decir ninguna concreta, hay muchas y son tontas). Después se desviarán sin querer del tema y empezarán a hablar de otros niños.

Si preguntan por el colegio, les dirán que fue convertido en colegio hace 25 años, (era una antigua casa medieval) pero sólo contaba con 10 niños. No estaba el comedor exterior, ni el gimnasio (estos fueron construidos hace 5 años). Ahora tiene 50 internos y 20 educadores. No tiene ánimo de lucro y no cobran a los padres por mantener a los niños. Todo el dinero que tienen proviene de donaciones. Una anciana que murió hace 6 años cedió en su herencia el dinero para los edificios nuevos.

Una extraña fiebre

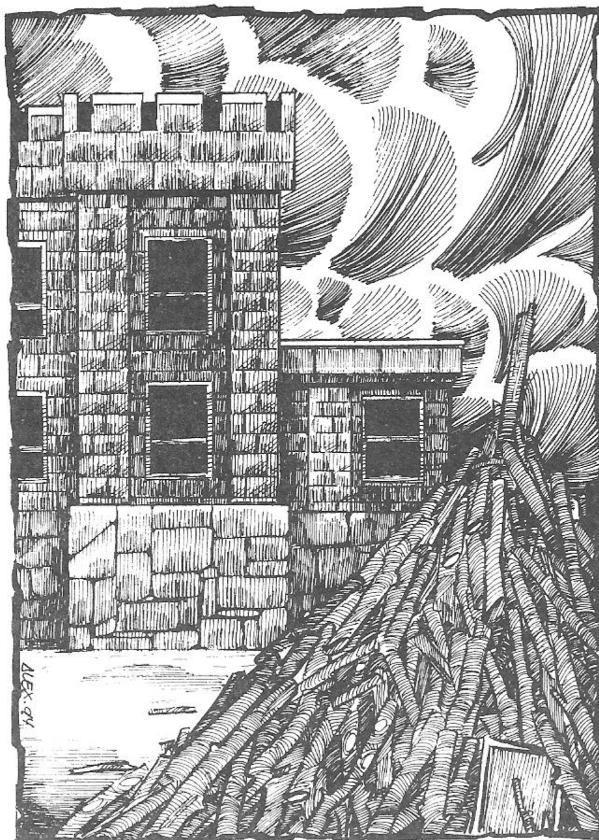
A las 21:00 h. cenarán. Durante la cena un grupo de niños harán revuelo alrededor de alguien. Cuando se acerquen a ver que sucede encontrarán a Anne en el suelo. Al parecer, según dicen los niños, se desmayó y se cayó de la silla. Notarán que está muy caliente (una educadora comprobará que tiene 38ºC de fiebre). La llevarán a la cama. Las educadoras que estén en el comedor pondrán orden, diciéndoles a los niños que cuando acaben de cenar irán a quemar la hoguera. Todos callarán. Las que llevaron a Anne a la habitación volverán al cabo de un rato (menos una) para continuar cenando (si algún PJ acompaña a llevar a Anne a la habitación, se quedará a solas con la educadora. Anne, despertará al cabo de unos instantes llamando al PJ que la llevó en brazos.Si es el propio PJ el que se había quedado, la educadora lo dejará al cuidado de Anne. Si es otro PJ, la educadora le hará ir a buscar al PJ que llama Anne y cuando llegué le dejarán solo con ella. Si no hay ningún PJ ella misma saldrá a buscar al PJ y le dejará a solas con la niña).

La cena concluirá tranquila. No habrá más percances. Cuando todos acaben de cenar saldrán al patio a quemar la hoguera y tirar cohetes (incluidos todos los PJs, menos el que esté con Anne). Afuera no pasará nada todavía.

Volvamos al PJ que esta con Anne en la habitación. Ella estará diciendo cosas sin sentido durante todo el rato. La habitación estará a oscuras para que la luz no moleste a Anne (la apagó la educadora. Si el PJ la enciende notará que molesta a Anne. Haz que vuelva a apagarla). Su habitación da al patio y cuando enciendan la hoguera y se vea el reflejo dentro de la habitación, Anne se quejará y el PJ verá con dificultad que se lleva la mano a la frente. Haz que el PJ se interese por la frente. Si se la toca notará que quema. Si enciende la luz verá que Anne no se quita la mano de la frente y con la otra le pide que se acerque a ella. Cuando se acerque, ella le cogerá la oreja con cuidado y se la acercará a su boquita y con un susurro y casi suplicando le dirá en español: "Llévame a ver la hoguera". El PJ notará que la fiebre le ha bajado un poco y al quitar la mano de la frente, si se fija y supera una tirada de PER muy difícil, notara que hay una pequeña marca en forma de seis...

Si el PJ no se anima a bajar a la pequeña, haz que venga una educadora y le diga que no cree que haya ningún problema. Que la baje el PJ en brazos y antes de salir, Anne le dirá muy bajito que coja a Sansón, su muñeco (está sobre la cama, el extraño olor volverá al olfato del PJ, mucho más fuerte que antes).

Cuando estén abajo, en el patio, reúne a todos los PJs con la excusa de notar algo raro en Anne. Algo les llama la atención especialmente, pero no saben que es (en realidad es Anne que los está llamando inconscientemente para que se reúnan). Cuando lleguen a Anne no habrá nadie cerca de ellos. Ella se llevará la mano a la frente y en su cara se apreciará el dolor que parece sentir. Si le retiran la mano de la frente notarán como una marca hecha con algo caliente que tiene forma de 6. Anne dirá algo que



Eleonor

Española de 57 años. Se trata de una mujer mayor muy simpática y afable, de cara rechoncha, ojos grises y venerable pelo blanco. Intentará contestar todas las preguntas de los PJs pero los niños la interrumpirán constantemente por tonterías.
FUE:3 DES:4 INT:7 CAR:9 CON:4
VOL:9 PER:6 ESE:4

Las otras educadoras

No son demasiado importantes. La base es la siguiente (puedes cambiarla a tu gusto):
FUE:3 DES:2 INT:5 CAR:5 CON:4
VOL:3 PER:5 ESE:3

Encontramos profesoras, enfermeras y ayudantes. Tienen entre 17 y 50 años.



obligará a que todos los PJs se acerquen a ella: "Ayudadme" en un perfecto español. En este momento todos están alrededor de Anne, llevándola en brazos y muy cerca de la hoguera. Si a ningún PJ le suena esta escena, recuerdasela (es el dibujo que hizo en el GISEP, las palabras decían "El fuego es solo una puerta"...). Eso es exactamente lo que han de hacer los PJs:!atravesar el fuego!. Anne seguirá diciendo que la ayuden y señalara el fuego, hasta que lo atraviesen. Si no lo hacen, un segundo aviso (la aparición de otro 6 en la frente de la niña) les indicará el peligro de esta situación.

*Si después de este segundo aviso tan claro, aún se resisten a entrar en el fuego, haz que aparezca el último 6 en la frente de Anne, esta contraerá sus facciones con un horrible dolor y los mirará con ojos odiosos, entonces una voz áspera y ronca gritará en sus mentes: "Gracias por no ayudar a Anne, jo,jo" (¿Habéis visto El Exorcista?). Hazles tirar estrés con un -30/x5 y después deja que explote en sus manos con el primer cohete de la noche, estrés -40/x6 y diles irónicamente:"Buenas noches!!".

Un viaje al pasado a través del fuego

Nadie notará que el grupo entra en el fuego pues acaban de empezar los fuegos artificiales y están todos distraídos mirando al cielo. Los PJs han de ir decididos al fuego. Si no lo van hazles notar que parece que una extraña fuerza les atrae. No han de tener miedo. En seguida notarán que, aunque están muy cerca del fuego, no se queman. Cuando estén encima de él, verán que va desapareciendo y haciéndose todo más oscuro. Notarán que están pasando por el centro y que lo están atravesando de lado a lado. Al salir descubrirán que al otro lado no hay niños, ni fuegos artificiales, ni educadoras... y que no tienen a Anne en brazos; sólo verán la casa y la oscuridad de la noche rota por la luna.

¿Que ha sucedido? :Querido Master, deja que averigüen ellos solos que ha pasado. Unicamente verán la casa, y si se dan la vuelta descubrirán que los edificios nuevos no están y la valla ha desaparecido. Hay luces en la montaña, y con sorpresa descubrirán la silueta del castillo delante de la luna (sí,el castillo que estaba en ruinas en lo alto de la montaña). Donde se suponía que estaba la hoguera tan sólo hay un montón de leña en forma de pira. La casa, parece más nueva y han desaparecido todos los rastros de modernidad. La puerta esta apuntalada, impidiendo poder salir del interior. Todos los cristales están rotos violentamente y hay varias cruces pintadas en la pared. El ambiente está impregnado intensamente del aroma a hierbas que desprendía el muñeco de Anne.

*Por si no te habías dado cuenta, estamos en siglo XIII, el fuego era un portal temporal que ha transportado al grupo a la Edad Media.

Están delante de la casa de una persona que, al parecer, ha sido condenada por la Inquisición por brujería. Las ventanas han sido apedreadas por los habitantes del pueblo. La construcción está entablonada para evitar que el demonio salga de ella y las cruces han sido pintadas por esa misma razón. Haz que los PJ vayan al pueblo a investigar con cualquier excusa. Llegado este punto diviértete a placer con ellos y su reencuentro con la historia.

Posiblemente los PJs quieran cambiar sus atuendos. En este caso, un tendero de lo más pillo, hará su agosto con ellos vendiéndoles ropas de mujer y prendas enormes a un alto precio. Hagan lo que hagan llegará el nuevo día. Si hacen investigaciones superficiales se enterarán que hoy se va a quemar a una castellana, que habita en la casa grande de la montaña, por brujería. La mujer se llama Ana, todo el pueblo la considera culpable y está previsto quemarla después de la cena... los PJs deben evitarlo.

Al pasar por una de las casas del pueblo (la prisión) notarán el olor tan familiar del muñeco de Anne. Desde la ventana con barrotes una mujer les dará un papel con un número escrito que envuelve una llave. El número es la página de un libro y la llave es la de el mismo. Debes guiarlos a la casa y hacerles encontrar el libro, de grandes dimensiones. Si lo abren con la llave enseguida se darán cuenta que se trata de un libro de hechizos. Encontrarán la página cuyo titulo está en castellano antiguo, y que viene a decir "De como mostrar la verdadera cara de las personas". Tendrán que superar una tirada de idioma difícil anteriormente.

El juicio se celebrará al empezar a anochecer. Si los PJs leen el hechizo en voz alta durante la celebración notarán que la persona que hace de juez, les mirará fríamente y se dirigirá hacia ellos dejando el juicio de lado. Cuando aún no hayan acabado de pronunciar el hechizo el juez gritará: "Haced que se callen esos bastardos!!". Ante la sorpresa de todos, el juez comenzará a desfigurarse. La gente asustada se echará hacia atrás dejando ver la increíble transformación del juez en un demonio que grita :"!Quemen a esa bruja! !Quemen a esa bruja y a sus amigos!".

Al principio el verdugo encenderá la hoguera. Si los PJs convencen al pueblo, cosa que no les será muy difícil dados los hechos, estos quemarán al juez entre gritos e insultos.

Una vez liberada Ana ésta les agradecerá su ayuda en un perfecto castellano. En seguida notarán el gran parecido de esta con la pequeña Anne. Ella les explicará que el juez era un demonio que se dedicaba a quemar chicas jóvenes por brujería para poder ofrecer sus almas a su señor Satán; ella fue la primera de esta serie de crímenes que se realizaron en ese pueblo. Tenía que impedirlos, y por eso recurrió a ellos. "Ahora" dice ,"debéis daros prisa y cruzar el fuego otra vez antes de que se extinga, Anne aparecerá otra vez con vosotros".Los PJs cruzarán el fuego. Al salir, el olor a pólvora, el griterío de los niños y los fuegos artificiales les recordarán que han vuelto al siglo XX, están otra vez en el colegio, pero nadie lleva a Anne. No la verán, pero el PJ con más CAR notará que alguien le estira de sus ropas. Es la niña que le hace agacharse y suavemente le dice al oído:"Gracias". Tras esto besará a todos uno a uno en la mejilla y con una sonrisa volverá con los niños. Al parecer nadie se dio cuenta...

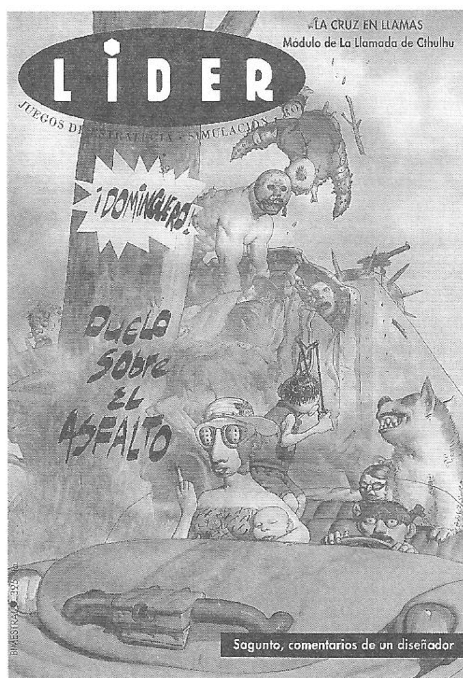
Ana
Castellana, 20 años. Morena de ojos negros, muy delgada y bajita. Tiene todos los hechizos de magia divina, y un grimorio de 5º, del cual sólo será necesario el hechizo de como mostrar la verdadera cara de las personas. El libro sólo podrá ser abierto, con la llave, por el PJ que tenga mayor ESE (la llave girará, pero las páginas pesarán mucho).
El PJ que realice el hechizo deberá superar una tirada de estrés de -10/x2.
FUE:3 DES:4 INT:9 CAR:6 CON:3
VOL:6 PER:7 ESE:12

El juez
Se trata de un hombre de lo más vulgar, 1´70, pelo oscuro, complexión media y una cierta mirada "oscura".
FUE:4 DES:5 INT:3 CAR:3 CON:4
VOL:4 PER:6 ESE:9
Cuando se convierta en demonio los presentes deberán superar una tirada de estrés de -15/x3. Las características del juez convertido en demonio son:
FUE:15 DES:10 INT:7 CAR:- CON:20
VOL:9 ESE:15
Será inmune a los poderes mutantes que afecten a la mente. Puede ser herido por armas no mágicas si le causan más de 4 PV.

La gente del pueblo
Son muy variados, poseen combate sin armas, con armas improvisadas, montar, combate cuerpo a cuerpo y las habilidades normales de un tipo medieval.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!
SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.370,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

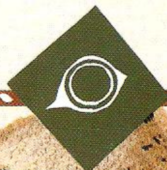
LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐	LIDER 37 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 38 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐	LIDER 39 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐	LIDER 40 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 35 ☐	
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	LIDER 36 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO





EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En El *Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas. • Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • Mapa de las tierras de Bree. • Planos donde te enfrentarás a tus enemigos. • Fichas de personajes preparados para jugar. • 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras



Comunicado de la revista LIDER

La revista LIDER, especializada en juegos de rol, estrategia y simulación dirige esta carta abierta a la afición, medios de comunicación y sociedad en general, para expresar:

1. Que los juegos de rol son una actividad altamente sociable, ya que facilitan el contacto entre las personas y desarrollan sus capacidades comunicativas, estimulan su imaginación y creatividad, y son educativos. Por lo tanto, defendemos que los juegos de rol no son nocivos para la salud mental de quienes los juegan, tal como se ha pretendido dar a entender. Y recordar que el fin principal de estos juegos, como los de todos los juegos lúdicos, es hacer que los jugadores se diviertan sin causar daño a nadie.

2. Su más hondo pesar a la familia de Carlos Moreno, a la que sinceramente acompañamos en el sentimiento.

3. Que los juegos de rol no son culpables de esta muerte, por cuanto son juegos en que se simulan unas determinadas situaciones, pero simplemente se simulan, no se llevan a la práctica. Los juegos de rol son juegos puramente imaginativos. Cualquier intento de convertirlos en situaciones reales es sobrepasar sus límites. Eso ya no es rol, es otra cosa.

Daniel Alento – Redactor Jefe de LIDER – 10 de junio de 1994.

LIDER propone a las revistas especializadas y también a los fanzines acordar una posición común y publicarla. Contactar con Daniel Alento a trevés del tel: 93. 421 76 65.

Comunicado de los autores de Juegos de Rol en España.

Hace 20 años nació en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. Carecía de fichas, de tablero y de reglas estrictas. Estaba basado en la Interpretación, en el Diálogo, en la Imaginación y en la Aventura. Lo llamaron El juego de Rol.

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció, extrañamente, un éxito sin procedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en dia hay más de 400 juegos de rol diferentes en todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas.

Estos días algunas fuentes mal informadas están diciendo que la práctica de este juego conduce a la esquizofrenia y a la locura, y que induce a la larga a la violencia y al asesinato.

Los abajo firmantes, creativos de juegos de rol del Estado Español, afirmamos que:

– Si la interpretación de un personaje conduce a la esquizofrenia, todos los actores de cine, teatro y televisión están potencialmente desequilibrados.

– Si el Diálogo provoca la locura, todos los filósofos, todos los políticos, todas las mentes librepensantes de la Tierra están enfermas.

– Si la Imaginación y la fantasía originan una conducta violenta todos los niños del mundo se convertirán en unos psicópatas a corto plazo.

– Si el género de Aventuras incitan al asesinato, todos los aficionados a dicho género en cualquiera de sus facetas (cine, literatura, televisión) han matado o matarán tarde o temprano a alguien.

En la madrugada del 30 de Abril dos estudiantes asestaron numerosas puñaladas a un hombre, y en ello no hubo Interpretación, ni Diálogo, ni Imaginación, ni Aventura. Ese acto de barbarie fue un asesinato, que sólo merece nuestro rechazo y nuestra indignación.

Y es que el asesinato, no es un juego.

Ricard Ibáñez, Oscar Díaz, Darío Perez.

Ricard Ibáñez (Aquelarre) ha propuesto este comunicado a todos los autores de juegos de rol actualmente publicados y los que están preparándose. Se ha recibido la adhesión de Oscar Díaz y Darío Perez (Far West) y esperamos nuevas adhesiones que se pueden realizar directamente a Ricard o a la Redacción de LIDER o a JOC Internacional.

Comunicado de JOC Internacional

El **juego de rol** es una novedosa actividad lúdica, recreativa, con un elevado elemento cultural y literario que fomenta la imaginación y creatividad de los adolescentes y jóvenes.

El **juego de rol** ayuda a los jóvenes estudiantes, e incluso a profesionales, a recrear su imaginación recuperando energías respecto a su actividad cotidiana.

El juego de rol aproxima a los jóvenes a la literatura y contribuye a diferenciar la fantasía de la realidad.

Cualquier intento de relacionar el **juego de rol** como inductor o provocador de acciones criminales, asociales o delictivas es completamente tendencioso e injurioso para la juventud y para nuestra imagen de marca.

Cualquier intento de acusar la ficción intensa y divertida del **juego de rol** de ciertas realidades sólo puede obedecer a malignas intenciones orquestadas con completa mala fe, como realizan ciertas sectas religiosas desde los Estados Unidos.

Toda la gente sana, educadores, pedagogos, artistas, e incluso los medios de comunicación, reconocen el valor cultural-lúdico de los **juegos de rol** en cuando entran en contacto con estos juegos.

Francesc Matas Salla – JOC Internacional, S.A. – Barcelona, 8 de junio de 1994.

* * * *

Comunicado ante la manifestación de Madrid para el sábado día 11.

Los asesinos no jugaban

El asesinato de Carlos Moreno de Madrid no era un juego de rol. No era un juego. Es un macabro asesinato. Los asesinos no son jugadores, no estaban jugando.

No aceptamos ninguna coartada que permita interpretar que un asesinato es un juego, siquiera un juego de rol.

El juego de rol es una actividad lúdica, recreativa, cultural, imaginativa, creativa y artística, con una importante base literaria, por tanto es inofensivo, civilizado.

La familia tiene toda la razón en dudar que su padre fuese asesinado por un juego.

La noticia del móvil del asesinato es tendenciosa.

Los asesinos no jugaban. Destruían bárbaramente a una persona.

Francesc Matas Salla – JOC Internacional, S.A. – Barcelona, 10 de junio de 1994.

Adhesiones desde Latinoamérica

Hemos recibido el apoyo y adhesión a los juegos de rol de los Clubs de Buenos Aires de **Argentina** (La Cofradía del Sur, La Fraternitas Veritas Ludis, La Orden del Temple, El Poney Pisador, Juegos de Que) junto con el de "Figueroa" que ha representado en esta campaña a JOC Internacional y a LIDER.

Enviadnos todas las actividades que realizeis los Clubs y los aficionados y los recortes de prensa para publicarlo.